Volume 4 - 1992

Issue 1

# Club Nintendo®

**Schweiz:**
**Auf dem Wolf 30**
**4052 Basel**

**Österreich:**
**Postfach 83**
**5027 Salzburg**

***Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele...***

## Action Serie

- ❑ The Adventures of Bayou Billy
- ❑ Airwolf
- ❑ Balloon Fight™
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Captain Skyhawk
- ❑ Castlevania™
- ❑ Clu Clu Land™
- ❑ Cobra Triangle™
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Ghosts 'n Goblins™
- ❑ Gradius™
- ❑ Gunsmoke™
- ❑ Kung Fu™
- ❑ Ice Climber™
- ❑ Ikari Warriors™
- ❑ Isolated Warrior
- ❑ Life Force
- ❑ Pinball
- ❑ Pinbot
- ❑ Puzznic
- ❑ Robocop™
- ❑ Rush 'N Attack™
- ❑ Section Z
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Snake Rattle N'Roll
- ❑ Solar Jetman
- ❑ Stealth ATF
- ❑ Tiger Heli
- ❑ Top Gun™
- ❑ Trojan™
- ❑ Urban Champion™
- ❑ Wizards & Warriors
- ❑ Wrath of the Black Manta
- ❑ Wrecking Crew™

## Brain Serie

- ❑ Adventures of Lolo
- ❑ Adventures of Lolo 2
- ❑ Dr. Mario
- ❑ Kickle Cubicle
- ❑ Tetris

## Programmierbare Serie

- ❑ Excitebike™
- ❑ Mach Rider™

## Light Gun Serie

- ❑ Duck Hunt™
- ❑ Gumshoe
- ❑ To the Earth™
- ❑ Wild Gunman™

## Sport Serie

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Double Dribble™
- ❑ Golf
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ Rad Racer™
- ❑ R.C. Pro Am™
- ❑ Soccer
- ❑ Super Off Road
- ❑ Super Spike V'Ball
- ❑ Tennis
- ❑ Track & Field II
- ❑ World Wrestling™

## Abenteuer Serie

- ❑ Batman
- ❑ The Battle of Olympus
- ❑ Bionic Commando™
- ❑ Boy and his Blob
- ❑ Defender of the Crown
- ❑ Duck Tales™
- ❑ Faxanadu™
- ❑ Festers Quest™
- ❑ Goonies II™
- ❑ Kid Icarus™
- ❑ IronSword
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Mega Man™
- ❑ Mega Man 2™
- ❑ Metal Gear™
- ❑ Metroid™
- ❑ Mission Impossible
- ❑ Robowarrior™
- ❑ Rygar™
- ❑ Simon's Quest
- ❑ Solstice
- ❑ Super Mario Bros.™
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Turtles II
- ❑ Zelda II - The Adventure of Link

## Arcade Serie

- ❑ Bubble Bobble™
- ❑ Donkey Kong™
- ❑ Donkey Kong Classic™
- ❑ Mario Bros.™
- ❑ Paperboy™
- ❑ Popeye™
- ❑ Super Mario Bros 3
- ❑ Xevious™

## COMING SOON

Little Nemo
Mega Man 3
Star Wars
Lolo 3
Goal!

# Game Boy

## Game Pak

- ❑ Alleyway™
- ❑ Balloon Kids
- ❑ **Bomber Boy**
- ❑ Boulder Dash
- ❑ **Bugs Bunny**
- ❑ **Chase HQ**
- ❑ **Castlevania**
- ❑ Double Dragon
- ❑ **Duck Tales™**
- ❑ F1 Race
- ❑ Golf
- ❑ Gremlins 2
- ❑ Kwirk™
- ❑ Mercenary Force
- ❑ Motocross Maniacs
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ **Paperboy**
- ❑ Pinball - Revenge of the Gator
- ❑ **Power Racer**
- ❑ Qix™
- ❑ Radar Mission
- ❑ **Samurai Adventure**
- ❑ **Skate or Die**
- ❑ Side Pocket
- ❑ Solar Striker™
- ❑ Tennis™
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Wizards & Warriors

## COMING SOON

Kid Icarus
Metroid
Super R.C. Pro-Am
R-Type
Turtles II

# Super Mario Sagt

Toll - jetzt haben wir 1992 und von Nintendo sind einige spannende Entwicklungen fällig!

Zuerst einmal haben wir die Titelseite von Club Nintendo radikal verändert und auch die gesamte Aufmachung des Magazins sieht ein bißchen anders aus. Wir haben mehr Spielszenen und Berichte hereingenommen und dafür die Kurzübersichten hinausgeworfen, um mehr Platz für unsere Verbesserungen zu haben. Wir widmen dem Game Boy™ auch mehr Seiten, sowohl in der Vorschau als auch bei den Tips und Tricks. Unserer Meinung nach ist uns dieses Magazin sehr gut gelungen, aber wir würden gerne von Euch wissen, wie Ihr darüber denkt, also zückt Eure Stifte!

Die Spannung ist aber noch nicht vorbei! Die Spiele, die wir in diesem Heft für NES und Game Boy™ vorstellen, sind etwas ganz Besonderes. **"Star Wars"** ist im Moment unser Lieblingsspiel, nicht nur, weil es gut aussieht und man gut spielen kann, sondern auch, weil es sich so genau an die Originalgeschichte hält! Du kannst mit allen Hauptfiguren spielen und gegen die Sturmtruppen und andere Verbündete des Imperiums kämpfen. Das ist wirklich ein tolles Spiel - lies unseren Bericht, damit Dir nichts entgeht!

Der Game Boy™ spielt den Gastgeber für einen anderen Star in der ziemlich eigenartigen Gestalt von Bart Simpson. Er ist nach Camp Deadly geschickt worden und hat eine echt schwere Zeit mit den Sicherheitskräften dort! Noch ein Held begibt sich auf den tragbaren Bildschirm. Blob aus **"A Boy and His Blob"** kämpft in seinem neuen Abenteuer auf dem Game Boy™ um Ruhm und Ehre.

Über das ganze Jahr verteilt, haben wir noch eine Reihe anderer Überraschungen auf Lager - wartet es nur ab!

Ich hoffe, daß Ihr alle ein tolles neues Jahr habt - wir sehen uns in zwei Monaten!

## In unserer nächsten Ausgabe...

...berichten wir über eine Rekordanzahl von Spielen, mit Artikeln über das erstaunliche **"Four Players' Tennis"**, das actionreiche **"Blaster Master"** und das lustige, bunte **"New Zealand Story"**! Für den Game Boy™ gibt es auch mehr Spiele, als je zuvor, z.B. **"WWF Superstars"**, mit allen Deinen liebsten Wrestling Helden! Wie SCHAFFEN wir es nur, das alles auf 32 Seiten zu bringen?!

# Inhalt

## FEATURE REVIEWS


SWORDS AND SERPENTS 4
DRAGON'S LAIR 6
DEFENDER OF THE CROWN 7
MISSION IMPOSSIBLE 8
MANIAC MANSION 10
BLUE SHADOW 12
RESCUE RANGERS 14
STAR WARS 16
NORTH AND SOUTH 18


## GAME BOY


PRINCESS BLOBETTE 20
BOULDER DASH 21
BUBBLE GHOST 21
SNEAKY SNAKES 22
MERCENARY FORCE 23
FORTIFIED ZONE 23
BART SIMPSONS' ESCAPE FROM CAMP DEADLY 24


## TIPS & TRICKS


THE SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS 26
TMHT - FALL OF THE FOOT CLAN 27
TIPS VON DEN PROFIS 28
LESER' TIPS 29


## PLAYERS' CORNER


SPIELERPROFILE 25
TOP 10/ HÖCHSTPUNKTZAHLEN 30
MAILBAG 31



NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1992 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.



Präsident: Super Mario. Herausgeber: Mark Smith. Fotos:Dennis Hemmings. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836



Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

# Auf, in die Höhle...

# SWORDS and SERPENTS

**Tief unter der Erdoberfläche, kann man ein verwirrendes Labyrinth von Höhlen finden, wie es sonst keines gibt. Sagenhafte Schätze werden von ganzen Armeen von Gnomen, Kobolden und Geistern eifersüchtig bewacht. Sie ernähren ihren Meister von dummen Abenteurern, die glauben, das Gold wäre für sie gedacht.**

Es gibt aber noch ein größeres Übel, das am Ende der Höhlen lauert, in Form einer sich windenden, schrecklichen Schlange. Diese Schlange, die über das düstere Reich herrscht, hat den Menschen Schrecken gebracht, indem sie ganze Dörfer zerstörte und ihre Helfer ausschickte, um ihr Nahrung zu bringen - und wir sprechen hier nicht über Pizzas zum Mitnehmen! Doch nun hat sich eine Gruppe von wagemutigen Abenteurern versammelt, die planen, der fürchterlichen Herrschaft des Monsters ein Ende zu bereiten. Sie sammeln Waffen und bereiten sich vor, während sie sich einen Plan ausdenken, mit dem sie hoffentlich durchkommen werden. Alles was sie jetzt noch brauchen, ist jemand, der sie anführt...

## Eine Gruppe zusammenstellen

Eine fertige Gruppe von Spielfiguren, mit allen Attributen und Gegenständen ausgerüstet, steht Dir zu Verfügung. Doch ein Teil des Spielspaßes besteht darin, eine eigene Gruppe von Abenteurern zusammenzustellen. Du kannst solange "würfeln", bis Du zufriedenstellende Resultate erreichst, dann gibst Du Deiner Spielfigur einen Namen und wählst die Besitztümer seines Berufes unter Dieb, Magier oder Krieger aus. Der Dieb ist ausgesprochen beweglich und, obwohl er nicht jede Waffe benutzen kann, besiegt er durch seinen Spezialangriff viele Gegner mit einem Schlag. Magiere sind intelligenter, als die meisten Leute und sie können Zaubersprüche ausstoßen, die man mit Magiepunkten bezahlen muß. Krieger sind die stärksten Mitglieder des Teams und können auch die schwersten Waffen verwenden.

Getrennt von Stärke, Beweglichkeit und Intelligenz hat jede Spielfigur eine Gesundheitsanzeige. Jedes Mal, wenn man im Kampf verletzt wird, verringert sich diese Anzeige. Wenn die Anzeige auf Null steht, Du hast es schon erraten, ist man tot! Man sollte auch nicht vergessen, daß "Swords and Serpents" von ein, zwei, oder vier Spielern gespielt werden kann. Jeder Spieler kontrolliert eine gewisse Anzahl an Spielfiguren, dadurch steigert sich der Spielspaß um vieles!

## Was ist ein Rollenspiel?

Rollenspiele wurden in den späten 70er Jahren und frühen 80er Jahren bekannt, das beliebteste davon ist sicher "Dungeons and Dragons" von TSR. Das wichtigste Kriterium für so ein Spiel ist, daß eine Anzahl von Spielern ihre Spielfiguren durch eine Phantasiewelt lenken, die von einem Game Master erfunden wurde. Eine Spielfigur entsteht dadurch, daß man "würfelt" und einer Figur bestimmte vorhandene Eigenschaften zuordnet - zum Beispiel, bei "Swords and Serpents" hat man Stärke, Intelligenz, Beweglichkeit und Gesundheit zur Auswahl. Dadurch kann man eine Figur charakterisieren - dann liegt es am jeweiligen Spieler, die Rolle seines Abenteurers zu spielen, indem er ihm eine einzigartige Persönlichkeit verleiht.

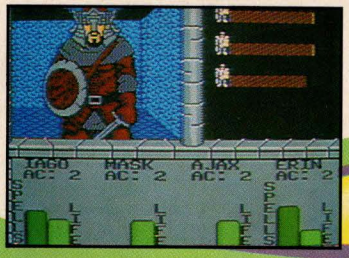
Spiele wie "Dungeons and Dragons" verwenden unterschiedliche Formeln und Methoden, um die Ergebnisse von Kämpfen u.ä. zu zeigen - "Swords and Serpents" macht einen Schritt weiter, indem die Formeln computerisiert werden und Du die harte Arbeit nicht mehr selbst machen mußt! Du baust Deine Spielfigur immer noch auf die selbe Weise auf, indem Du Erfahrungspunkte sammelst und alle wichtigen Entscheidungen selber triffst, außer, daß die Action hier auf dem Bildschirm vor sich geht, anstatt auf einer Tischplatte!

## Gegenstände und Waffen

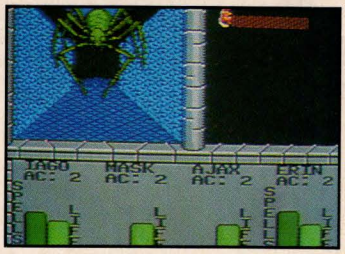
Rollenspiele bieten immer eine große Anzahl an verschiedenen Gegenständen und "Swords and Serpents" ist da keine Ausnahme. Du findest Gegenstände, wenn Du bestimmte Feinde besiegst, Du kannst sie in der Waffenkammer kaufen, oder sie können einfach in gewissen Räumen herumliegen.

## Erfahrungspunkte

Wenn Deine Gruppe von Abenteurern es schafft, einige Monster zu besiegen, erhältst Du Erfahrungspunkte. Wenn Du eine bestimmte Zahl erreichst, erhöht sich Dein Erfahrungslevel gleichzeitig mit dem maximalen Wert Deiner Attribute. Gut, nicht?

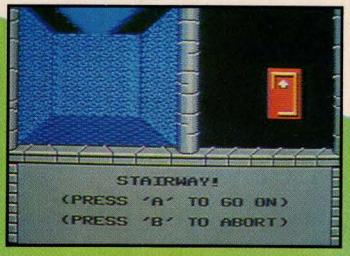



# Wandernde Monster




Ein Rollenspiel würde nicht dasselbe sein, wenn es keine Bösewichte gäbe! Von Zeit zu Zeit, wirst Du über eine Gruppe hungriger Monster stolpern, die Du mit Deinen Waffen oder Zaubersprüchen abwehren mußt. Andere bewachen bestimmte Treppen oder Gegenstände, also, nimm Dich in acht!

# Sich durch die Höhlen kämpfen




Das Reich der Schlange besteht aus sechzehn enormen Höhlen, jede ist ein komplexes Labyrinth mit einer Anzahl an ziemlich ungastlichen Einwohnern, sowie einer ganzen Menge von Überraschungen! Achte immer auf die Waffenkammer, wo Du neue Gegenstände kaufen kannst und auf den Tempel, wo Deine Spielfiguren wiederbelebt werden können.

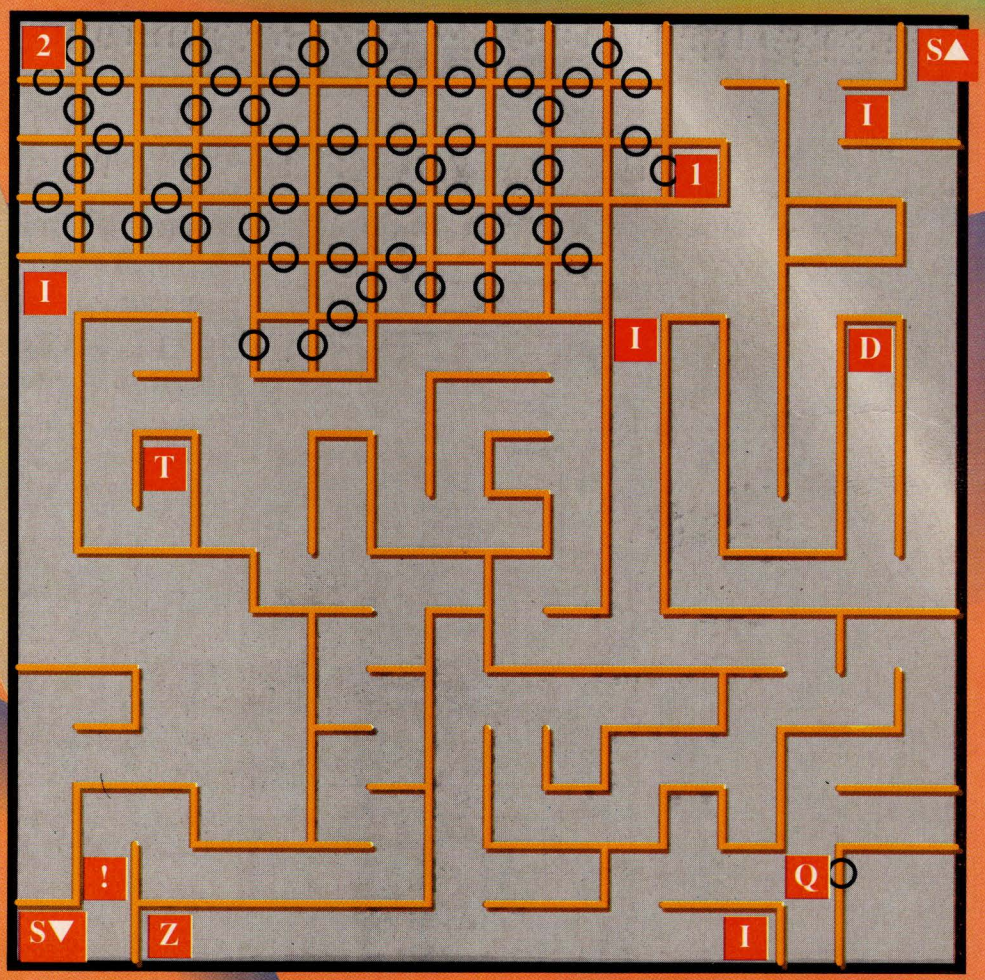
Um Dir auf Deinem Weg zu helfen, haben wir hier eine Karte der zweiten Höhle (die erste befindet sich in der Spielanleitung). Sie ist komplett mit einem Schlüssel, sowie mit einigen speziellen Hinweisen, die Dir auf dem Weg weiterhelfen können...

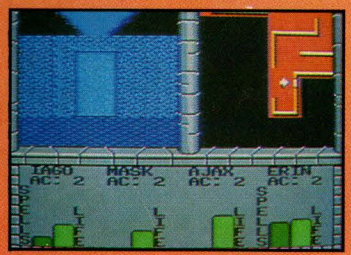
## SCHLÜSSEL

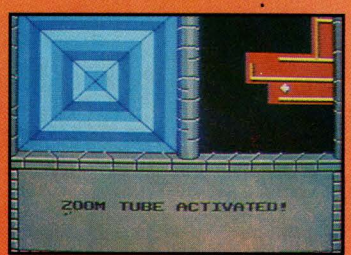
S - Treppe hinauf (zu Level 1)
S - Treppe hinuter (zu Level 3)
I - Information
T - Teleporter
D - Teleporter Bestimmungsort
! - Wächter
Z - Zoom Röhre zu Level 1
O - Tür

## HINWEISE

1 - Es ist ein Plus-Eins-Schwert!
2 - Ein Zauberspruch (Schild) wurde auf die Wand dieses Raumes geschrieben. Es gibt normalerweise in jeder Höhle einen neuen Zauberspruch, also suche sorgfältig!
Q - Es gibt auch in jedem Level eine bestimmte Aufgabe - in diesem Fall den passenden Schlüssel zur Türe zu finden. Die erste Aufgabe ist, einen Kristall zu einem alten Mann zurückzubringen. In beiden Fällen kann es sein, daß Du die Gegenstände in späteren Levels findest.





# DRAGON'S LAIR

# Ein Klassiker kommt zu Dir nach Hause

**Der neueste Hit auf dem NES ist das außergewöhnliche "Dragon's Lair". Die NES Version sieht zwar nicht so aus, wie das Laser Disc Spiel auf den Automaten, aber es beinhaltet dieselbe Art von zeichentrickartiger Action, die das Original so erfolgreich machte!**

## Wagst Du Dich in die Höhle des Drachen?

Dragon's Lair, das so wie eine Burg aussieht, ist nicht nur ein fremdartiger und schrecklicher Ort, es ist auch Heimat von unzähligen Geistern und Monstern. Trotzdem, muß Dirk, der Wagemutige in die Burg eindringen, um seine geliebte Prinzessin Daphne zu finden und zu retten - das heißt, wenn er sie den Klauen des bösen Drachen entreißen kann!

Das Erscheinen der Schlange...

## Die Zugbrücke

Dirk wird schon angegriffen, bevor er überhaupt in die Burg gekommen ist! Achte auf die einstürzende Brücke und auf die Schlange, die von links kommt.

## Die Eingangshalle

Das ist nicht der Ort, um sich mit jemandem zu treffen - sogar die Gefangenen werfen Steine auf Dich! Achte auf alle ihre Bewegungen und laufe bei der ersten Gelegenheit vorbei! Du mußt Deine Bewegungen sorgfältig timen, wenn Du unter den Stacheln durchschlüpfst, während nur diejenigen mit den schnellsten Reflexen, den Schlangen ausweichen können, die ohne Vorwarnung von der Decke fallen!

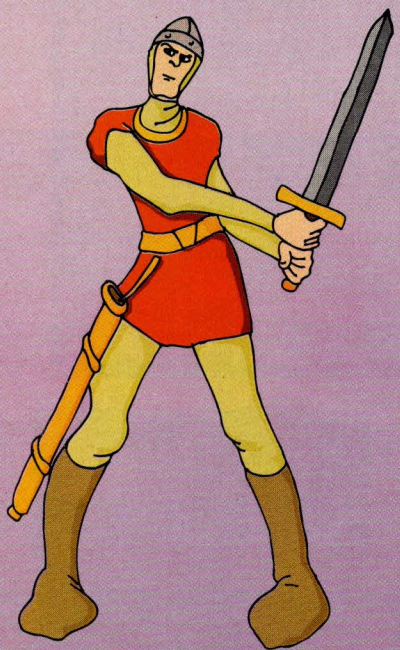
Achte darauf, wo Du hintrittst!

## Der Aufzugschacht

Das ist ein bißchen wie in der Lotterie, da Du Deinen nächsten Level aus einer Anzahl von Plattformen auswählen mußt. Wenn Du die falsche wählst, mußt Du einen bereits erledigten Level nochmals durchmachen!

Hinterlistige Schlangen?!

Vorsicht bei den hölzernen Stacheln!



## Die Goldminen (Level 2)

Eine Menge Schätze liegen in den Goldminen, unglücklicherweise werden sie von Helfern des Drachens bewacht! Hoffentlich hast Du auch keine Platzangst, denn es ist nicht viel Platz da unten.

Schnapp Dir das Gold!

## Die Rettung der Prinzessin Daphne

Es gibt sieben verschiedene Gebiete, inklusive der vier "Hauptlevels", die Du alle beenden mußt, um die Prinzessin zu retten. Nicht nur das wird Dir schlaflose Nächte bereiten, auch die erstaunlichen Graphiken werden Dich an den Bildschirm fesseln!

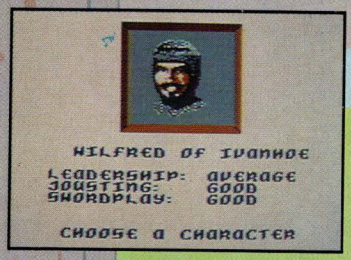
# Bürgerkrieg auf dem NES!

# Defender of the Crown™

**Das mittelalterliche Britannien droht durch einen Bürgerkrieg auseinandergerissen zu werden, seit der Tod des Königs bekanntgegeben worden ist. Da es keinen Thronerben gibt, scheint der einzige Weg der Entscheidung, wer das Land führen soll, Krieg zu sein. Sechs Ritter - drei Sachsen und drei Normannen - beginnen Waffen zu sammeln, riesige Armeen aufzustellen und den Sturz ihrer Konkurrenten zu planen. Als einer dieser sächsischen Ritter, liegt es in Deiner Verantwortung, dafür zu sorgen, daß Britannien nicht in die Hände der bösen Eindringlinge fällt..**

## Die Ritter auf dem Bildschirm

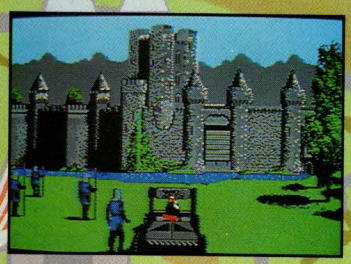
Es gibt vier verschiedene Ritter, die Du für das Rollenspiel wählen kannst, jeder hat unterschiedliche Fähigkeiten. Wähle zwischen Wilfred of Ivanhoe, der gut für Anfänger ist, Wolfric der Wilde, der ein exzellenter Turnierkämpfer ist, Cedric of Rotherwood, der ein guter Führer im Krieg ist, oder Geoffrey Longsword, der, wie schon sein Name sagt, ein toller Schwertkämpfer ist! Sobald Du Britannien mit einer Spielfigur erobert hast, versuche es mit einer anderen, da Du dann unterschiedliche Taktiken anwenden mußt und in andere Situationen gerätst.



## Das Land erobern

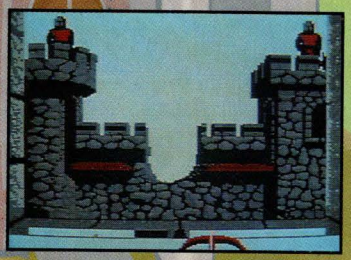
Die Grundidee von "Defender of the Crown" ist, das ganze Land und seine Aggressoren zu beherrschen, indem man eine Armee aufbaut, die mit allem fertig wird. Das Land ist in achtzehn verschiedene Sektoren aufgeteilt, in jedem gibt es eine bestimmte Anzahl an Männern und gewisse Zusatzsteuern, die an den Landbesitzer bezahlt werden.

Wenn ein anderer Ritter Land besitzt, welches Du gerne hättest, beginnt der Kampf! Du kannst Deiner Armee bestimmte Befehle geben, die für den Ausgang der Schlacht entscheidend sein können. Auch wenn Du zahlenmäßig unterlegen bist, kannst Du gewinnen!

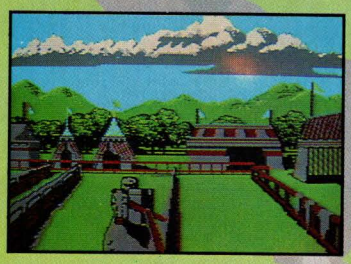


## Burgen belagern

Wenn Du ein genügend großes Heer aufgebaut hast, kannst Du versuchen, eine Burg zu übernehmen und damit auch das umliegende Land! Hier brauchst Du ein Katapult, um die Mauern der Burg zu durchbrechen, bevor Du hineinstürmen kannst, um die verbleibenden Feinde zu besiegen.



Wenn die Schlacht nicht gut für Dich aussieht, kann Deine Burg angegriffen werden. Du mußt schnell sein mit der Armbrust, wenn Du überleben willst, um einen neuen König zu sehen!

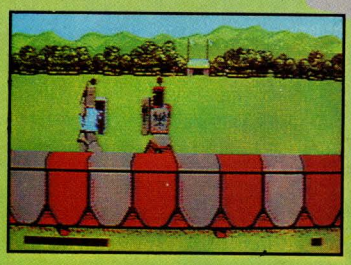


## Andere Ereignisse

"Defender of the Crown" ist ein wirklich immenses Spiel, mit einigen verschiedenen Ereignissen, die Dich dauernd auf den Beinen halten. Die Normannen können Dein Land plündern, eine schöne Maid könnte Deine Hilfe brauchen, oder Du kannst andere Burgen überfallen, um Gold zu bekommen. Du kannst sogar Robin Hood zur Hilfe rufen, wenn Du Burgen belagerst. Er kann Dir aber nur dreimal helfen.

## Turniere

Um Land oder großen Ruhm zu gewinnen, der Ruhm hilft Dir, Deine Führungsqualitäten zu steigern, kannst Du ein Turnier veranstalten. Hier mußt Du Dich gegnerischen Rittern stellen, zuerst im Turnier und dann in einem Kampf mit dem "Morgenstern". Der Sieger bekommt entweder einen Teil des Landes seines Gegners oder neue Ehre.



# MISSION: IMPOSSIBLE™

***Drüben im geheimen Hauptquartier der Impossible Mission Forces, breitet sich Schweigen über den Kontrollraum aus, als der Telexapparat eine Nachricht druckt...***

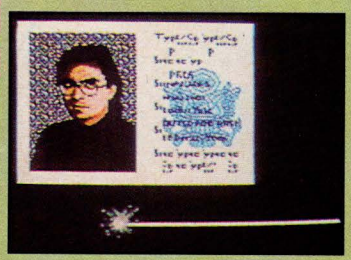
"Guten Morgen Jim... Dr. O und seine Sekretärin sind von der Sinister Seven Organisation entführt worden. Wie Du weißt, ist Dr. O sehr mit dem Verteidigungsprogramm der Vereinigten Staaten befaßt und seine Entführung könnte den Weltfrieden ernstlich bedrohen. Dein Agent Shannon wird zweifellos versuchen, Dich über den IMF Code zu erreichen, was Dir einige Anhaltspunkte über ihren Aufenthaltsort geben sollte. Wie immer, sollte einer Deines IMF Teams geschnappt werden, wird jeder das Wissen über Eure Aktionen leugnen.

*"Diese Nachricht wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören..."*

Ein verzerrtes Lächeln breitet sich über Jim Phelps Gesicht aus, während er die Herausforderung für sein Team genießt. Wird er seine neueste Aufgabe annehmen? Ist er darauf vorbereitet, seine besten Agenten aufs Spiel zu setzen? Hey, das sind die Impossible Mission Forces - natürlich wird er!

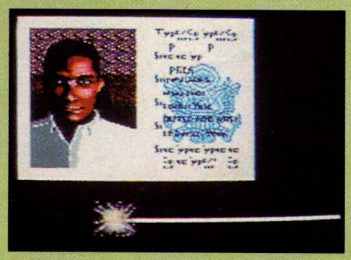
## UNMÖGLICHES PERSONAL

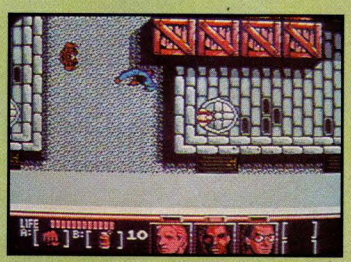
***Jim Phelps, der Leiter der IMF, schickt seine drei besten Agenten auf die Suche zur Rettung von Dr. O und Shannon. Mach Dich mit diesen Burschen bekannt, denn Wissen über sie und ihre Fähigkeiten könnten der Schlüssel zu Deinem Erfolg sein...***



Nicholas "Shakespeare" Black - Nicholas bringt den dramatischen Aspekt ins Spiel. Er ist ein Ex-Schauspiellehrer und ein Meister der Verwandlung. Er wurde in Australien geboren, deshalb ist seine Hauptwaffe ein Bumerang! Seine spezielle Fähigkeit ist es aber eine andere Identität anzunehmen, was ihm dabei hilft sich unerkannt feindlichen Agenten zu nähern oder sie zu umgehen (ohne Kampf)!

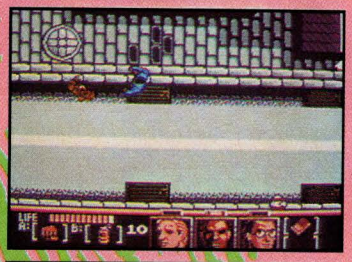
Max "Reitet wie der Wind" Harte - Max ist normalerweise stark und schnell, obwohl ihn in dieser Mission, die schweren Waffen, die er verwenden muß, ziemlich verlangsamen. Seine Hauptwaffe ist ein Gewehr und er ist ein ziemlich guter Schütze. Er trägt auch eine Anzahl von ferngesteuerten Cluster Bomben mit sich herum, die er zuerst legt, um sie dann aus der Entfernung zu zünden. Sie können in bestimmten Teilen der Mission unbezahlbar sein.





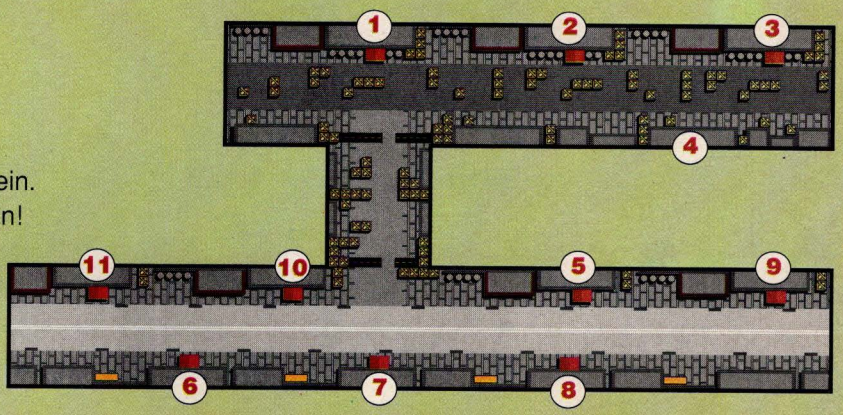
Grant "Die Gazelle" Collier - Grant ist der Elektronik-Experte unter den IMF Mitgliedern und ist ganz gut im Knacken von elektronischen Codes. Er kämpft sich meistens aus brenzligen Situationen und deshalb ist seine Faust seine Hauptwaffe. Er trägt auch Schlafgasbomben mit sich herum, die Gegner für eine bestimmte Zeit lahmlegen.

# DIE RUSSISCHE CONNECTION



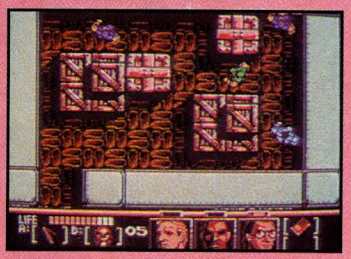
Die Aufgabe, die vor Dir liegt, wird von allen Deinen Agenten etwas Spezielles fordern. Langsam, aber sicher, wirst Du die Sinister Seven festnageln, da ihre Versuche, Dir auszuweichen, einer nach dem anderen, fehlschlagen. Deine Mission beginnt in den Straßen von Moskau, wo feindliche Agenten, die nur darauf warten, Deine Karriere zu beenden, an jeder Ecke lauern. Suche sorgfältig und beachte die Hinweise, die Du von Informanten bekommst. Sobald Du den Durchgang gefunden hast, gehe in die Abwasserkanäle, wo noch mehr Gefahren und Bösewichte auf Dich warten...

1. Fülle die Energie der Agenten wieder auf.
2. Deaktiviere diesen Schalter.
3. Lebenswichtige Informationen.
4. Weiter nach unten!
5. Hebe die Aktentasche auf.
6. Ein freundliches Gespräch könnte nützlich sein.
7. Dieser Bursche könnte ein Doppelagent sein!
8. Ein verläßlicher Informant.
9. Der Durchgang?
10. Eine Abkürzung...
11. Bist Du jetzt nicht froh, daß Du gefragt hast?




# SCHÖNE FERIEN?!

Spionage ist ein hartes Geschäft, aber es hat seine Vorteile. Einer davon ist Reisen in fremde Länder. Dein Team wird einige Kilometer zurücklegen auf dieser Mission, also vergewissere Dich, daß Du die Pillen gegen Reisekrankheit eingepackt hast!

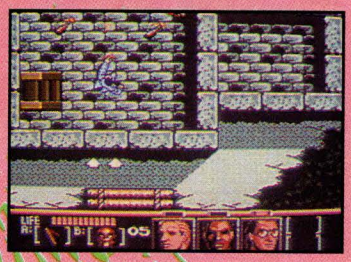


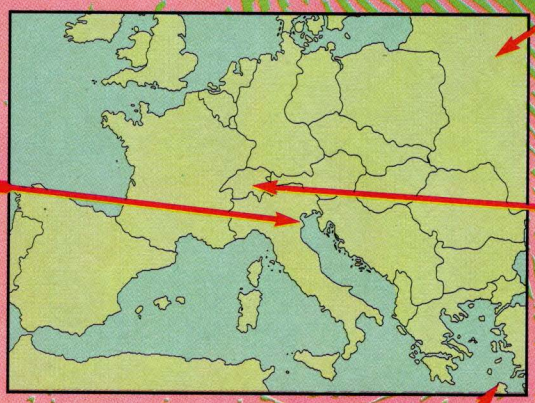
***MOSKAU - RUSSLAND***

***Vergiß Deinen Rot Kreuz Code nicht.***

***Finde und deaktiviere Schalter (Kameraden).***

***VENEDIG – ITALIEN***

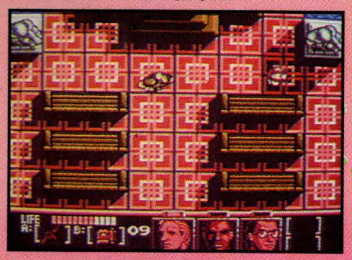


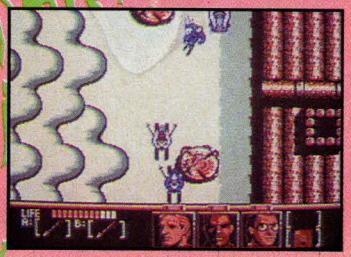


***Sei vorsichtig auf den Kanälen.***

***SCHWEIZ***

***Dringe in das Versteck ein und befreie die Geiseln.***





***Die Farben im Tempel nützen sich ab!***

***DIE KÜSTE - ZYPERN***

***Auf Wiedersehen Sinister Seven!***

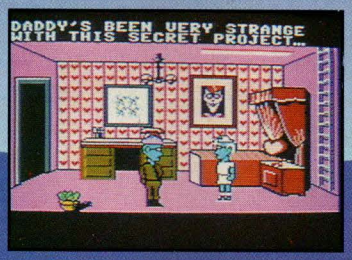
***Hallo Frieden!***

***DIE ALPEN - SCHWEIZ***

***Verpaß das letzte U-Boot nicht.***

**Weit, weit weg, auf einem dunklen, einsamen Hügel steht ein schönes und seltsam aussehendes Haus. Niemand ist ganz sicher, was in seinen Mauern vor sich geht und bis vor kurzem hat auch niemand gewagt, das herauszufinden. Vielleicht können wir nun einige der dunklen Geheimnisse von Maniac Mansion aufdecken...**

# Maniac Mansion®




## Eine unheimliche Gruppe

Maniac Mansion ist das Heim einer ziemlich eigenartigen Familie, die dazu neigt unter sich zu bleiben. Der Haushaltsvorstand ist Dr. Fred, der verrückte Wissenschaftler, der ein Alien Tentakel als Assistenten hat. Dann gibt es da Schwester Edna, die trotz ihres Titels, nicht sehr fürsorglich ist! Weird Ed ist ein Teenager, der Hamster als Glücksbringer benutzt, und schließlich lebt in der Badewanne der tote Cousin Ted - kein schöner Anblick!

## Unser Cheerleader wird vermißt!

Dr. Fred hat Sandy, einen Cheerleader der örtlichen High School, entführt, um eines seiner eigenartigen Experimente beenden zu können. Ihre Freunde habe entschieden, die Initiative zu ergreifen und sie zu befreien, was immer die Folgen sein sollten. Die Gruppe wird von Dave, Sandys Freund, angeführt. Sie müssen das Haus betreten, Sandy finden und sie befreien, aber sie wissen nicht, welche Rätsel und Wunder sie erwarten!

## Vorstellung des Teams

**DAVE:** Dave ist Sandys Freund und ein rundherum netter Bursche.

**RAZOR**: Razor ist ein nettes Mädchen mit einer Menge musikalischen Talents!

**WENDY:** Wendy hat das Talent zu schreiben und sie kann echt gut tippen!

**BERNARD:** Bernard ist ein echtes Original! Gib ihm einen Werkzeugkasten und er wird Dich vielleicht erstaunen.

**JEFF:** Jeff hängt gerne am Strand herum und hat das Talent Telefone zu reparieren.

**MICHAEL:** Michaels Erfahrungen mit Zeitschriften und Fotographie helfen in jeder Dunkelkammer.

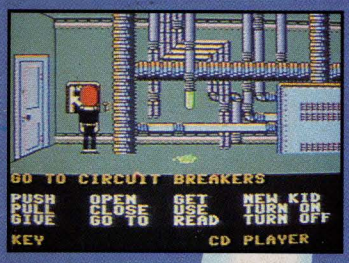
**SYD:** Syd ist auch ein Musik-Genie und hat echt coole Sonnenbrillen!

# Putz Dir die Schuhe ab

Sobald Du Dein Team aus der versammelten Mannschaft ausgewählt hast, mußt Du Dich in das Mansion wagen. Störe die Hausbewohner nicht, oder Du wirst es teuer bezahlen! Das Spiel besteht aus einer Reihe von Rätseln, die in logischer Ordnung gelöst werden müssen, um es möglich zu machen, Sandy zu befreien und Dr. Freds Plan, die Erde zu beherrschen, ein Ende zu machen. Teamwork ist unerläßlich, wenn Du die vielen Räume durchstöberst und versuchst den Sinn der Sache zu verstehen. Am Anfang erscheinen die Dinge sehr verwirrend, aber je weiter Du vordringst, wird alles klarer und bekommt plötzlich einen Sinn.

# Verwirrt, durcheinander und erstaunt!

Mit ein bißchen Nachdenken wirst Du schnell Herr der Lage werden und schon auf dem Weg sein, um Sandy zu befreien. Vergiß nicht, daß alle Kids spezielle Fähigkeiten haben und wenn Du die Probleme in einer gewissen Reihenfolge löst, solltest Du einen Erfolg sehen können. Hier sind ein paar Beispiele, wie man es machen muß.




*Wenn Dave den Hauptschalter ausknipst.*

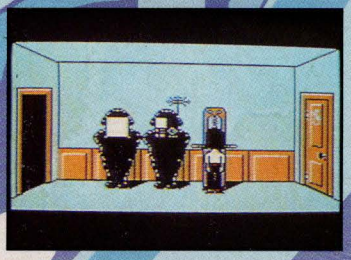
*Kann Bernard die kaputten Drähte flicken.*

*Den Kühlschrank durchsuchen*

*Und Du kannst am Spielautomaten spielen und den Code bekommen.*

*Verwende die Mikrowelle und etwas Wasser, um die Briefmarken abzulösen*

*Wenn Du die Kassette bekommst.*



*Verwende die Gewichtstraining Ausrüstung, um die Stärke einer Spielfigur zu stärken.*

*Und Razors Musik aufnimmst.*

***Das ist nur ein kleiner Ausschnitt der verrückten Dinge, die die Kids im "Maniac Mansion" erleben werden. Das ist ein Abenteuer, wie Du es noch nie zuvor gesehen hast!***

# BLUE SHADOW™

## Komm mit in den Schatten...

**Schatten verbergen dunkle und verbotene Geheimnisse - sie spielen den Sinnen Streiche und sind ein Synonym für Bösartigkeit und Terror. Nur wenn man in den Schatten tritt, können die schrecklichen Illusionen zerstört werden. Aber Blue Shadow ist keine Illusion. Er plant nicht nur, den bösen Kaiser Garuda, der Amerika mit eiserner Faust regiert, zu terrorisieren - er hat vor, diesen bösen Kerl für immer aus dem Geschäft zu drängen...**

*Verteidige Dich mit der Katana.*

## Die Mächte des Schattens

Zwei mächtige Figuren sind die Blue Shadow Ninjas und als solche können beide sofort auf dem Bildschirm kämpfen. Sie verwenden eine Reihe von Ninja-Waffen und Techniken, mit denen sie sich gegen die Bösewichte wehren müssen, die ihnen im Weg stehen, damit das Land wieder zu einem sicheren Lebensraum wird!

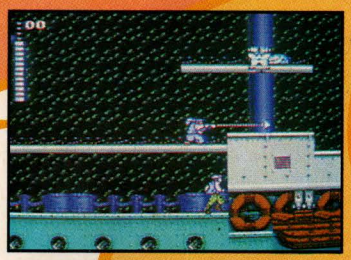
## Die Schatten durchsuchen

Waffen sind nicht alles, was ein wilder Krieger benötigt. Die lebenswichtigen Energieflaschen sind in verschiedenen Boxen versteckt, diese erneuern einen Teil der verlorenen Gesundheit. Die Anzahl der Waffen kann erweitert werden, während Bomben dem Spiel einen explosiven Geschmack geben!

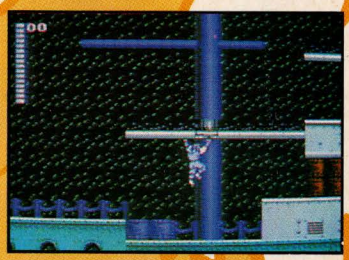
*Greife aus der Entfernung mir den Shuriken an.*

## Ein Schatten vergangenen Ruhmes

Der Kaiser Garuda hat die größten amerikanischen Städte in die Knie gezwungen - die Mächtigen sind gefallen und haben Dingen den Weg geebnet, die in einer Demokratie zutiefst verachtet werden. Aber nun sind die Blue Shadows da, um alles Falsche der letzten Jahre in Richtiges umzuwandeln...



*Schwinge Dich mit der Kusarigama nach oben und unten!*



*Deine Kräfte lassen Dich unter Plattformen klettern.*

*Achte auf die "abstoßenden" orangen Ninjas!*

# Stufe Eins - Der Meereshafen

Eine Flotte verwüsteter Schiffe liegt verrottend im Hafen, eine Erinnerung an eine vergangene Zeit. Regen prasselt auf die Decks, als die Blue Shadows sich über die glitschigen Plattformen kämpfen müssen. Sie bestrafen jeden, der ihnen in den Weg kommt und zerschlagen damit die ersten Verteidigungslinien des Kaisers.

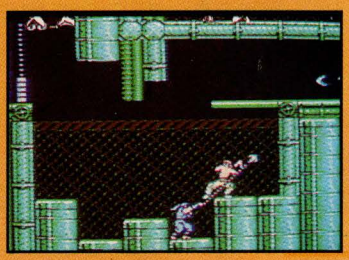
Die meisten Feinde im ersten Abschnitt vertragen nur einen Schlag, obwohl Du auch einigen Wächtern begegnen wirst, die etwas mehr einstecken können. Hebe Dir die Shruiken für die großen Kerle auf!

*Greife die Scharfschützen von unten mit der Kusarigama an!*

*Laß Dich von den Zahnrädern des Schiffsmotors mitnehmen!*

# Stufe Zwei - Die Abwasserkanäle

Das Abenteuer wird hier etwas schneller, mit den Ninjas, die aus dem Wasser nach oben springen und den giftigen Gasen, die auf Dich zukommen. Verwende die Shuriken um die Augenschleicher am Anfang zu verabschieden, dann benütze Deine Kette, um den Scharfschützen den Garaus zu machen. Am Ende des Levels mußt Du Dich einem enormen Panzer zum Kampf stellen, der Dich und Deinen Mitstreiter zu Zwergen macht!

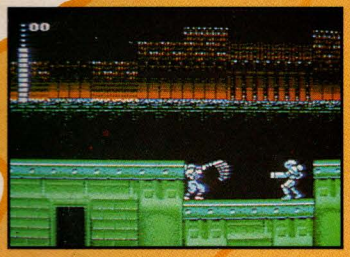


*Achte auf tiefliegende Bumerangs!*

*Der Killer Panzer!*

# Stufe Drei - Auf den Dächern

Die dritte Stufe bringt noch heißere Action, mit einem surrealistischen Hintergrund und alptraumhaften Droiden. Ich hoffe, daß Du nicht leicht schwindlig wirst, denn es geht weit nach unten! Verwende die Kusarigama, um mit den Scharfschützen abzurechnen und nimm Dich vor den plündernden Truppen in Acht!



*Kampf auf den Dächern!*

Noch zwei weitere spannende Levels warten in diesem tollen Game Pak auf Dich. Jede wird mit großartigen Graphiken und heißen Sounds zum Abenteuer. Wenn Du schnelle, spannende Spiele magst, dann gibt es nichts besseres als "Blue Shadow".

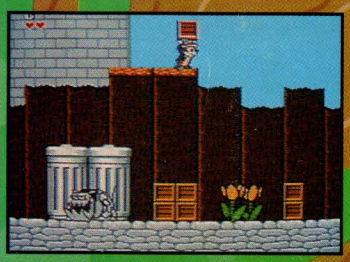
# Disney's Chip 'n Dale Rescue Rangers™

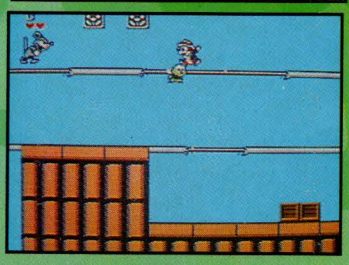
"Hallo, Chip und Chap, Ritter des Rechts Agentur. Wie kann ich Ihnen helfen? Ein Kätzchen? Nein, Madam, keine Aufgabe ist zu klein! Natürlich sind wir die Besten! Die Ritter des Rechts sind auf dem Weg!

## Die Ritter des Rechts

Die Ritter des Rechts sind eine Gruppe von Freunden, die immer bereit sind, für die Tiere des Waldes zu kämpfen. Jeder von ihnen hat unterschiedliche Fähigkeiten und als Team sind sie unschlagbar!

CHIP und CHAP - Die liebenswerten Eichhörnchen, die das meiste zu Fuß erledigen.
GADGET - Ein technisches Genie - ihre erfinderischen Fähigkeiten sind sehr begehrt!
MONTERREY JACK - Monty wird Chip und Chap helfen, geheime Türen zu finden.
ZIPPER - Wenn Zipper vorausfliegt, kann Chip und Chap nichts passieren.





## Das Gebiet von Al Katzone

"Ritter des Rechts" ist vollgestopft mit farbenfrohen Levels, von denen jeder randvoll mit einzigartigen Gefahren und Al Katzones bösen Freuden ist. Chip und Chap werden es nicht leicht haben, aber mit ihrer Beweglichkeit, sollten sie mit ein paar kleinen Schwierigkeiten gut fertigwerden. Die Probleme fangen an, wenn sie ihren überlebensgroßen Feinden gegenüberstehen!

Das Abenteuer beginnt im Park, wo mechanische Hunde und Ratten auf der Lauer liegen. Sie warten nur darauf, die Suche zu beenden, bevor sie überhaupt angefangen hat! Du mußt sie mit Kisten und faulen Tomaten bewerfen - sammle



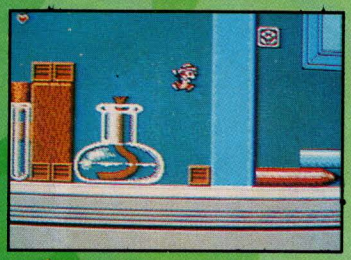
© Walt Disney Co. – TM Capcom Co. Ltd.

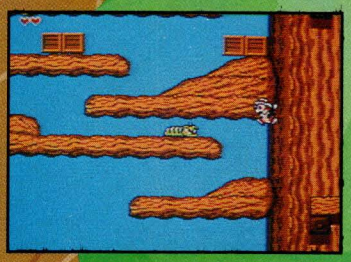
dabei aber alle Sterne oder Blumen auf, die Du unter Deinen Waffen findest, denn das gibt Bonuspunkte!

Wenn Du mit den kämpferischen Robotern fertig bist und die elektrischen Drähte hinter Dir hast, kannst Du in das Labor einbrechen. Vor dem tollen Hintergrund eines Laborapparates, müssen sich die Eichhörnchen zuerst mit den Ratten abgeben, bevor sie mit einer von Al Katzones Maschinen, die Amok läuft, konfrontiert werden. Sobald dieses Durcheinander aufgeräumt ist, gehst Du weiter in den Wald, wo noch mehr von Al Katzones Bösewichten auf Dich warten!

Ein großer Baum wartet als nächstes auf Dich, aber der sollte für unsere kleinen pelzigen Freunde nicht schwer zu erklettern sein. Während sie klettern, werden sie aber von fliegenden Ninja Eichhörnchen und einigen scheußlich-kriechenden Würmern angegriffen, die unsere Eichhörnchen von den Ästen fallen lassen könnten!

Das Abenteuer hört hier aber nicht auf. Chip und Chap müssen sich noch den sich dauernd ändernden Gestalten in der Küche eines örtlichen Restaurants stellen, in einer kangaruhverseuchten Bibliothek die Ruhe bewahren und einigen bösartigen Spielzeugen in einem großen Geschäft die Stirn bieten. Auch, wenn sie die erste Landkarte geschafft haben, erscheint eine neue, mit einer Reihe von frischen Herausforderungen! Man braucht viel Mut und Ausdauer, um ein Ritter des Rechts zu sein!

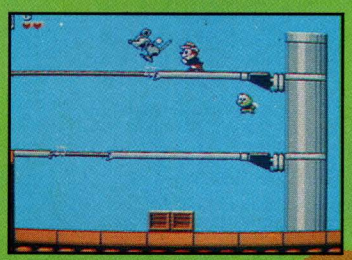




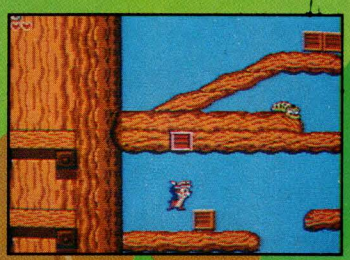
# Herausforderungen für Eichhörnchen!

Chip und Chap fühlen sich in dieser Umgebung bald heimisch, aber es gibt einige Geheimnisse, bei denen sogar die Ritter des Rechts Hilfe brauchen können. Hier sind einige Techniken, die ihnen auf ihrem Weg helfen...

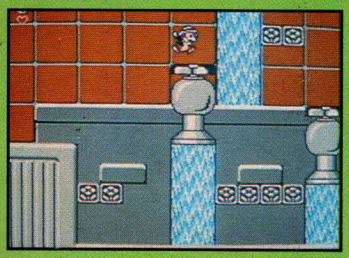
*Besiege die Feinde, indem Du alle möglichen Gegenstände nach ihnen wirfst!*



*Achte auf die Funken der kaputten Kabel - Du mußt Deine Sprünge sorgfältig timen!*



*Wirf Kisten nach oben, um Feinde über Dir zu erledigen!*



*Schalte die Hähne aus, indem Du auf ihnen auf- und abhüpfst.*

*Die Tops müssen sich immer drehen, damit sie nicht auf Dich fallen!*

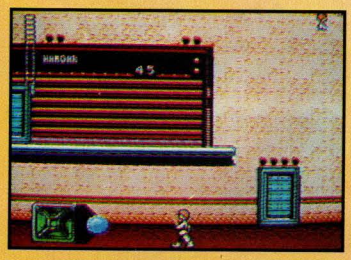
# STAR WARS

## Es ist sehr lange her...

**1975, um genau zu sein, kam der Film "Krieg der Sterne" in die Kinos und veränderte Science Fiction Filme für immer. Durch die tollen Spezialeffekte und die phantastischen Action Szenen hielt der Film die Kinogänger in Atem - viele sahen sich den Film mehrere Male an! Nun gibt es "Star Wars" auf dem NES und es scheint so, als ob sich der Erfolg des Films fortsetzen würde!**

*Im Landspeeder.*

*Bring ihn zu Obi-Wan Kenobis Höhle für mehr Informationen. Obi hat auch Deinen Light Saber!*



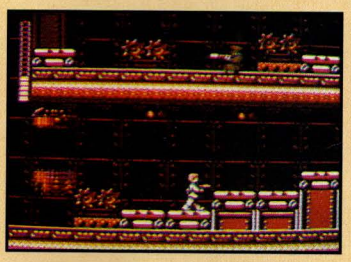
## Die Welt von Tatooine

Tatooine ist wenig mehr als eine windige Wüste, die vom Imperium besetzt wurde. Die Höhlen sind Verstecke für die Ausgestoßenen, die unwillkommene Gäste nicht besonders herzlich empfangen, doch Luke und C3PO müssen jede einzelne nach dem verschwundenen Droiden absuchen.

Er bewegt sich mit seinem Landspeeder fort, die Action wechselt zu einem seitlichen Blickwinkel, wenn er eine Höhle betritt. Er findet nicht nur R2D2, sondern auch eine Menge anderer nützlicher Dinge...

*Widme Dich den Feinden mit Deinem Saber oder Deiner Waffe.*

Wenn Luke alles über das Imperium lernen soll, was er braucht, muß er jede Ecke und Nische absuchen. Power-Ups und Zusatzenergie können an vielen verschiedenen Orten gefunden werden - Du brauchst sie auf jeden Fall, um den Höhlenbewohnern entgegentreten zu können!



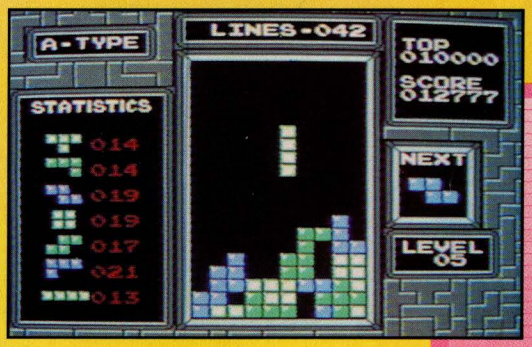
*R2D2 wird in diesem Sandcrawler gefangen gehalten.*

*Sammle so viele Schilde für den Millenium Falken, wie Du kannst!*

*Nimm Dich vor den riesigen Tushen Raiders in acht!*

# TETRIS MEISTERSCHAFT

***Die Würfel sind gefallen, das Rennen ist entschieden. Wir präsentieren Euch hier die Gewinner der Tetris-Meisterschaft aus Österreich und der Schweiz. Noch ein Wort zu den Einsendern der "Traumpunktezahl" 999.999. Ihr seid leider alle aus dem Wettbewerb ausgeschieden, da man diese Punktezahl nur mit dem allerseits bekannten Trick erreichen kann. Es wäre den "ehrlichen" Einsendern gegenüber unfair gewesen, Euch an der Meisterschaft teilnehmen zu lassen. Trotzdem möchten wir uns für die zahlreichen Einsendungen bedanken - Ihr habt alle ein tolle Leistung gebracht!***




***Die Gewinner aus der Schweiz:***

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Beat Sahli | 451.291 |
| 2 | Roger Wermuth | 382.784 |
| 3 | Marianna Zilling | 381.353 |
| 4 | Daniel Zilling | 354.462 |
| 5 | Stefan Zilling | 347.028 |
| 6 | Michael Künzi | 277.529 |
| 7 | Reto Schweizer | 275.382 |
| 8 | Thierry Pulver | 273.593 |

***Die Gewinner aus Österreich:***

***NES***

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Johann Sulzenbacher | 544.640 |
| 2 | Martin Innerlohninger | 443.720 |
| 3 | Mayumi Oda | 396.441 |
| 4 | Erwin Hanicz | 378.300 |
| 5 | Claudia Fischer | 347.560 |
| 6 | Cornelia Fressl | 330.996 |
| 7 | Manfred Haider | 316.920 |
| 8 | Zlatko Fulir | 307.910 |
| 9 | Herbert Eisl | 296.228 |
| 10 | Roland Pössenbacher | 278.673 |

***Game Boy™***

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Herbert Eisl | 344.723 |
| 2 | Wolfgang Wallner | 249.749 |
| 3 | Günther Schönhuber | 219.713 |

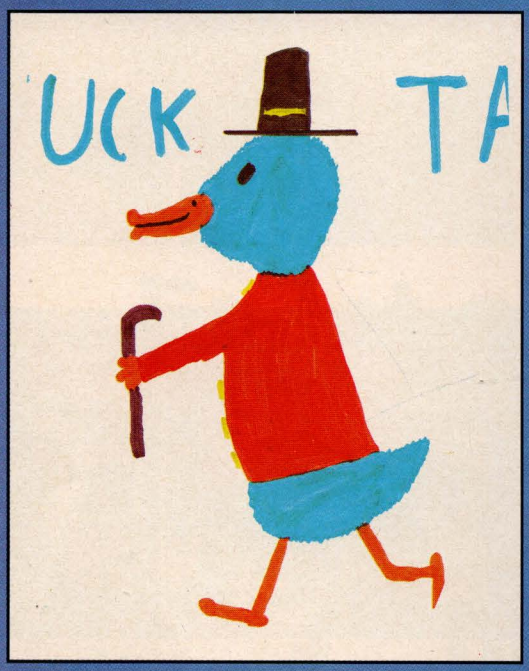
***Bitte schreibt uns, welche Kassette bzw. welches Zubehörteil Ihr gerne haben möchtet. (Das gilt natürlich nur für die oben angeführten Gewinner!)***

***Es gratuliert Euch herzlichst!***

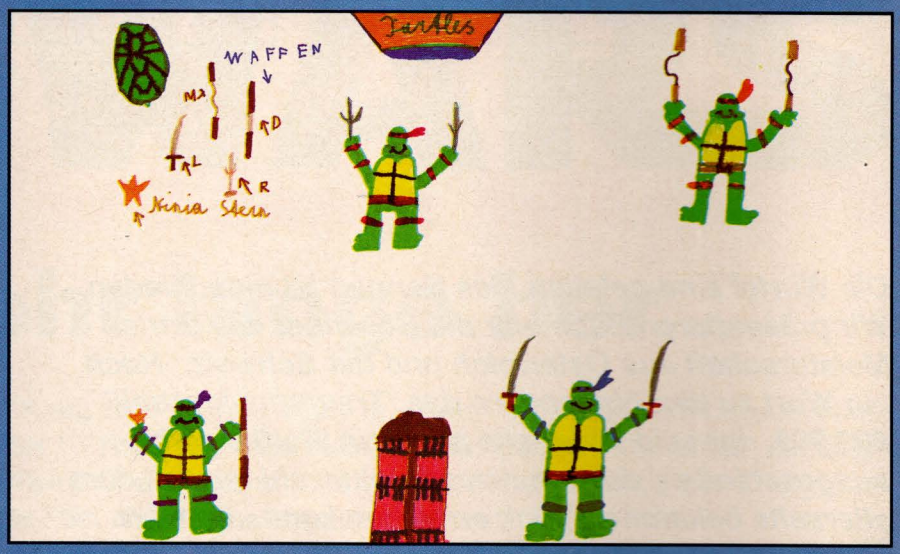
*Mario*

# Die Galerie

**Hier einige der tollen Zeichnungen, die Ihr uns geschickt habt. Macht weiter so, wir freuen uns über jeden Brief mit Zeichnung**

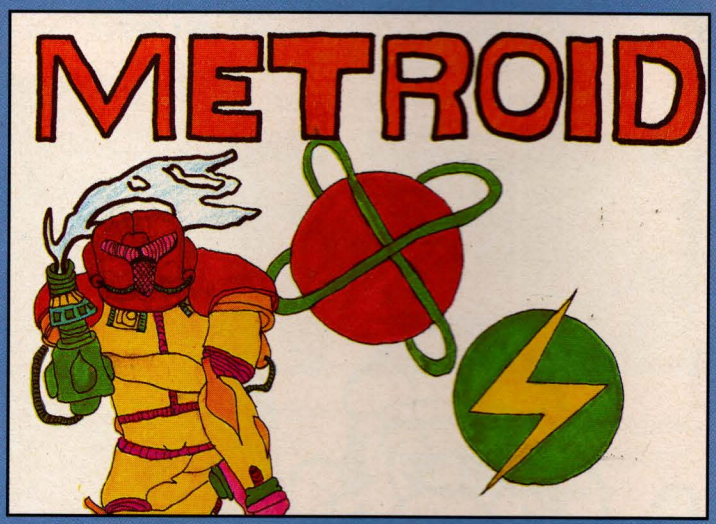



Ulrich Dorrer




Felix Tippner

Michael Allmer

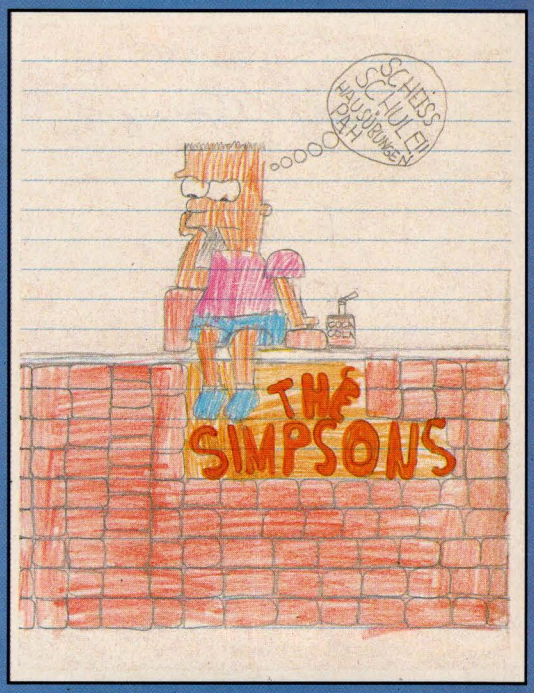



Kurt Burian

# Die Galerie

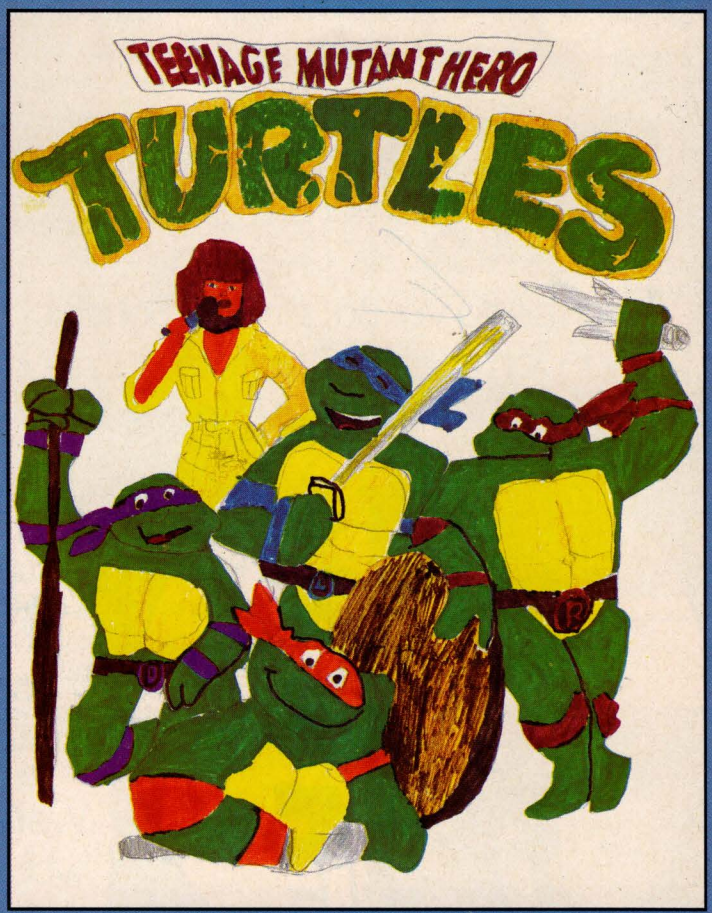
**Hier einige der tollen Zeichnungen, die Ihr uns geschickt habt. Macht weiter so, wir freuen uns über jeden Brief mit Zeichnung**

**Linda Ellerich**




**Siegfried Czerny**

**Christoph Huber**



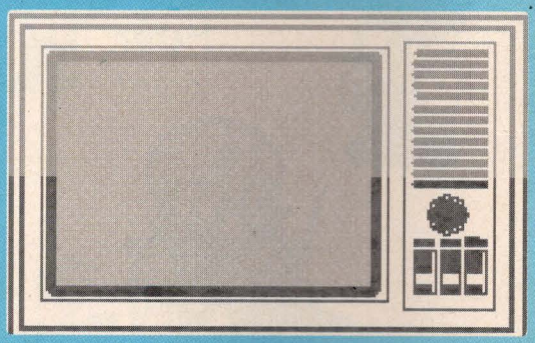

**Dieter Kräutl**

# TELE stick – Spiel mit!

# Nintendo®

Super Mario, Tetris, Dr. Mario und vieles mehr...

- **Ab Jänner 1992**
- **Von Montag bis Freitag**
- **16.55 bis 17.00 Uhr in FS 1**



# TELE stick – Wie funktionierts?

- Teilnahmekarte ausfüllen – Telefonnummer nicht vergessen – und an den ORF schicken.
- Wird Deine Telefonnummer in Telestick ermittelt, bist Du der Kandidat für die nächste Sendung.
- Rechtzeitig vor Beginn der Sendung stellt Dir die Post Spielanleitungen und den Spezial-Controller zu, mit dem Du über das Telefon spielen kannst.

- 10 Minuten vor Beginn der Sendung ruft Dich der ORF an und Du bist „live dabei".
- Schau Dir eine Sendung an, damit Du weißt, wie's „FUNKTIONIERT"!

Weitere Teilnahmekarten gibt's im Spielwaren- und Fotohandel, wo Du diesen Aufkleber im Schaufenster siehst.

# Der Bund der Rebellen

Einer der Hauptanziehungspunkte von "Star Wars" ist, daß es dem intergalaktischen Kinofilm fast Szene für Szene ähnelt! Alle Hauptpersonen kommen auch im Spiel vor, jeder mit seinen eigenen Fähigkeiten und Talenten!

**LUKE SKYWALKER** - Luke ist unsere Hauptperson. Mit seiner Waffe und seinem Light Saber hat er wirkliche "Kraft", mit der man rechnen muß!

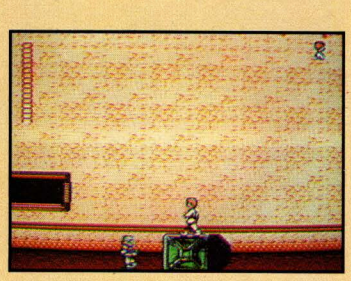
**HAN SOLO** - Han hängt in einer nahegelegenen Bar herum und er ist ein echter Kämpfer (und Hitzkopf)! Er ist auch der Kapitän des Millenium Falken.

**PRINZESSIN LEIA** - Leia wird auf dem Todesstern des Imperiums als Geisel gefangengehalten. Sie hat ihre beiden Roboter ausgeschickt, um Hilfe zu holen...

**C3PO** - Er ist ein echt netter Kerl (wenn auch ein bißchen mechanisch), aber er neigt oft zu roboteruntypischen Panikanfällen! Er übersetzt auch das Gepiepse von R2D2.

**R2D2** - Ein echtes Computergenie. R2D2 projeziert auch ein Hologramm von Prinzessin Leia, um Hilfe zu bekommen.

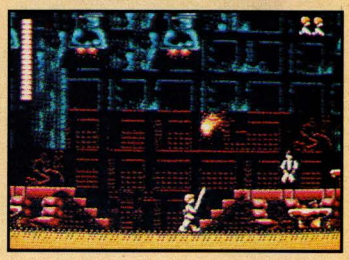
**OBI-WAN KENOBI** - Die Kraft ist auf jeden Fall mit ihm. Er hilf Luke und seinen Partnern mit seinen Kräften.



***Die Sturmtruppen sind nur der Anfang Deiner Probleme!***

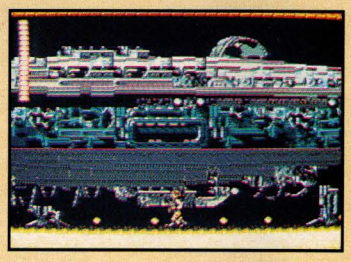
# In Mos Eisley...

Erste Haltestelle, die Bar! Hier befindet sich Han Solos Aufenthaltsort und, nachdem er den Falken besitzt, muß Luke ihn mit sich zerren und seine Hilfe gewinnen!



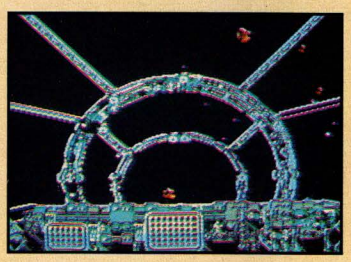
Sturmtruppen und Jawas bewachen den Hangar, aber mit Han's Hilfe sollte Luke keine zu großen Probleme haben, den Falken zu erreichen!

# Abflug zum Todesstern



Um den Rebellen zu helfen, muß Luke den Todesstern erreichen, die Pläne von Prinzessin Leia bekommen und dann den monsterhaften Stern zerstören. Das ist leichter gesagt, als getan! Zuerst muß er einem Schwarm von Planetioden ausweichen, die den Falken zu zerstören drohen. Nur der beste Pilot kann diese schwierige Aufgabe überleben!

Doch, wenn er diesen Punkt erreicht, wird er vom Todesstern gefangen und der zweite Teil dieses enormen Abenteuers beginnt! Kann Luke sich seinen Weg durch die Truppen des Imperiums freikämpfen und Prinzessin Leia finden, bevor sie aus den Klauen des Todessterns verschwinden können? Ist es auch im entferntesten möglich, daß er diese gigantische Raumstation zerstören kann? Verwende die Kraft und es könnte wirklich passieren!



"Star Wars" ist ein enormes Spiel und eine der besten Spielversionen eines Kinofilms, die man bis jetzt gesehen hat. Versäume es nur auf eigene Gefahr!

# NORTH AND SOUTH

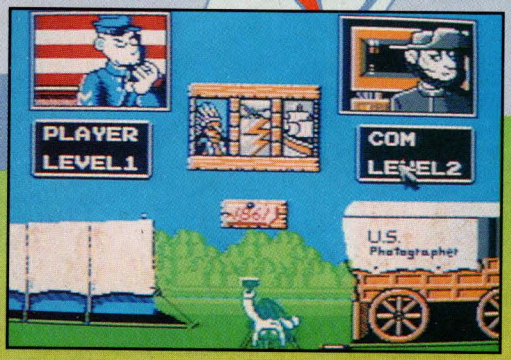
**Die Sonne geht auf und verbreitet ihr goldenes Licht über die stillen Ebenen mitten in Amerika. Aus der Ferne hört man ein kurzes Signal, als die Kavallerie aus dem Fort reitet und einen weiteren Tag des Krieges beginnt...**

**Wir schreiben das Jahr 1861 und Amerika wird durch den Bürgerkrieg zerrissen. Die Südstaaten, die unter Druck des neuen Präsidenten Lincoln geraten sind, die Sklaverei abzuschaffen, haben ihr eigenes Konföderationsparlament gebildet und greifen die Nordstaaten an. Das ist nur der Anfang eines langen und blutigen Krieges der Union mit dem Süden...**

## Die Aufstellung

### Der Süden

Die Südstaaten (die Konföderierten) unterstehen dem Präsidenten Jefferson Davis, der General Lee zum Kommandeur der konföderierten Armee ernannt hat. Der Süden ist dem Norden zahlenmäßig und technisch weit unterlegen.

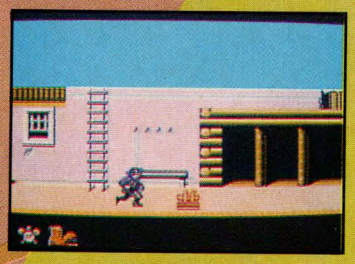



### Der Norden

Die Union der Nordstaaten wird von Abraham Lincoln angeführt. Ihr Kampf für die Abschaffung der Sklaverei hat die aggressive Reaktion des Südens hervorgerufen, die letztendlich zum Bürgerkrieg führte. General Grant führt die Truppen der Union, die alle Vorteile auf ihrer Seite haben.

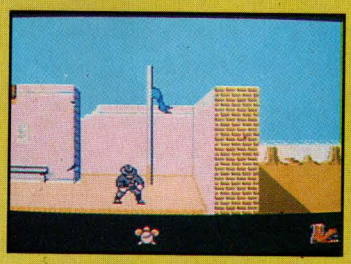
## Taktiken

Taktisches Verständnis ist von immenser Wichtigkeit, wenn Du das gegnerische Land effektiv überfallen und die feindlichen Armeen stoppen willst. Du mußt Deine Bewegungen mit militärischer Präzision planen, indem Du so viele Konfrontationen wie möglich vermeidest, während Du Dein Territorium und Deine Kontrollmacht immer weiter ausdehnst.

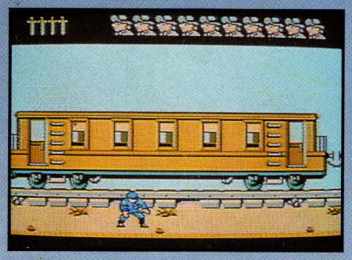


## Über die Mauer

Wenn Du ein Fort übernehmen kannst, wird das Deine Position im Krieg verstärken. Kämpfe Dich durch die feindliche Truppe und hisse Deine Flagge auf dem Befestigungswall.

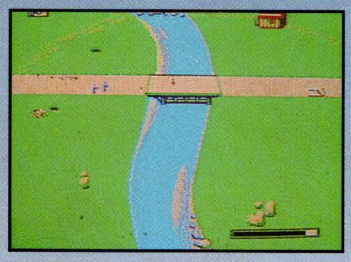


# Nimm den Zug

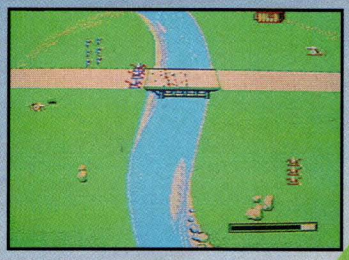


Springe auf den fahrenden Zug auf und besiege die zahlreichen Wächter, um die Maschine zu erreichen. Nun kannst Du das Gold Deiner Feinde übernehmen und Deine Armeen verstärken.

# Kopf an Kopf



**Haltet die Brücke!**



**Angriff!**

Wenn der Feind in Deine Gebiete vorrückt, oder Du seine betrittst, kommt es zur Schlacht. Du mußt Deine Truppe sammeln und sie in die richtige Kampfposition bringen, sobald der Feind näherrückt. Du kannst auswählen, welche Abteilung Du kontrollieren willst: die Kanone, die Männer der Infantrie oder die Kavallerietruppen.

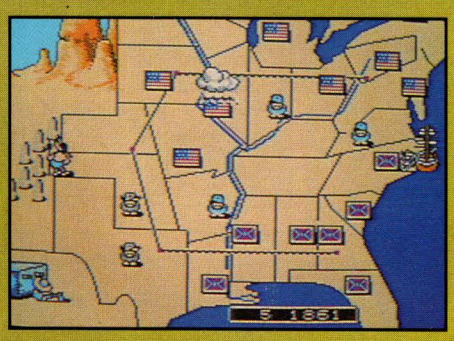
**Verwende die Kanone, um über den Canyon zu feuern.**

**Sieg!**

Je nach dem, welche Einheiten der Feind gegen Dich verwendet, mußt Du sie abwehren. Es ist immer klug, die Infantrie bei der Brücke zu plazieren, wo sie eventuelle Eindringlinge abwehren können. Dann mußt Du mit der Kavallierie schnell über die Brücke reiten und den Feind konfrontieren. Wenn die Kavallerie Erfolg hatte, kannst Du die Kanone ins Spiel bringen. Du mußt Dir trotzdem immer der feindlichen Bewegungen bewußt sein, achte speziell auf das Kanonenfeuer und weiche aus, wenn es nötig ist.

# Regen, Sonnenschein und Indianer

Bevor Du das Spiel beginnst, hast Du die Möglichkeit, einige interessante Elemente in den Konflikt miteinzubeziehen, die den Ausgang des Krieges verändern könnten. Die Sturmwolke bewegt sich wahllos auf der Landkarte hin und her und wird die Bewegungen der jeweiligen Armee-Einheit, über der sie hängt, für kurze Zeit beeinträchtigen.

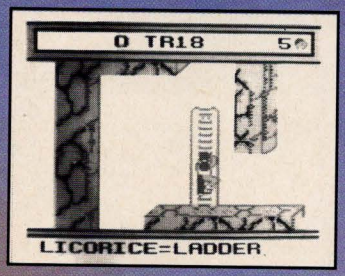


Das Indianer Element bedeutet, daß immer wieder Indianer die Armee-Einheiten in Nachbarstaaten angreifen werden und, daß Mexikaner manchmal in Texas Bomben legen, was natürlich auf dort befindliche Truppeneinheiten einen offensichtlichen Effekt haben wird! Zusätzlich, ermöglicht es das Schiff, Verstärkung aus Europa nach North Carolina zu bringen. Je nach dem, welche Armee dieses Gebiet beherrscht, bekommt diese die zusätzlichen Truppen, die ankommen.

# DAVID CRANE'S THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

*NES Besitzer kennen schon "A Boy and His Blob" - nun ist der Game Boy™ an der Reihe, um eines der originellsten Spiele des letzten Jahres zu Gast zu haben!*

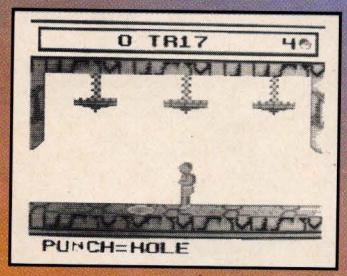
Die gute Nachricht ist, daß diese Version des Spiels ein total neues Abenteuer ist, es wird also sowohl Neulinge, als auch die alten Hasen herausfordern. Die schlechte Nachricht ist, daß Blobs Freundin gekidnapped wurde und er es auf sich (und auf Dich!) genommen hat, sie zu retten!




*Die Lakritz-Leiter hinaufsteigen...*

## Tragbare Gummibärchen Power!

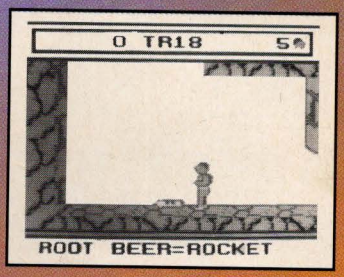
Wie die meisten Club Nintendo Leser bereits wissen, lebt Blob von Gummibärchen - die verschiedenen Geschmacksrichtungen haben bestimmte Effekte auf das kleine Alien, die Dir aus den verzwicktesten Situationen helfen. Experimentiere mit den verschiedenen Bärchen und lerne, wie Du sie am besten verwenden kannst!




*Ein Loch in den Boden schlagen...*

## Die Rettung beginnen

Die Action spielt sich in und um ein Schloß ab, das nur so überquillt von hinterhältigen Fallen und gefährlichen Maschinen! Das Abenteuer beginnt hoch oben in einem großen Turm. Von dort aus mußt Du jeden Zentimeter der Burg absuchen, um Princess Blobette zu finden!



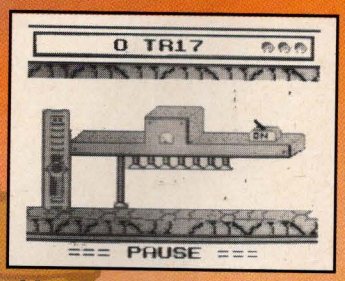

*Abheben in einem Wurzelbier-Raketenschiff!*

Zuerst mußt Du einige Gummibärchen finden - ein schneller Sprung mit dem Trampolin in den oberen Raum sollte dabei helfen. Dann mußt Du mit dem Regenschirm in die unteren Räume gleiten - ein einfacher Sprung würde Dir nicht gut bekommen!

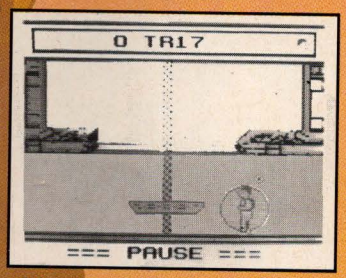
Hier beginnen Deine Probleme. Zum Beispiel, mußt Du einen Schraubenschlüssel in eine ziemlich brutale Maschine werfen, und dann den Wagenheber benutzen, um ein Kraftfeld auszuschalten. Einige Rätsel sind logisch, andere nicht - aber denke daran, es gibt für jedes Problem eine Lösung!

## Tragbarer Spaß voller Power!

"The Rescue of Princess Blobette" ist ein weiteres tolles Stück Software für den Game Boy™. Mit einer brillianten Animation, klaren Graphiken, einer flotten Abwandlung der Originalmusik und großem Spielspaß ist das ein Spiel, ohne das kein Game Boy Besitzer auskommen sollte!




*Verwende die Leiter, um den Schalter zu drücken.*




*Verwende die Blase, um im Wasser zu treiben*

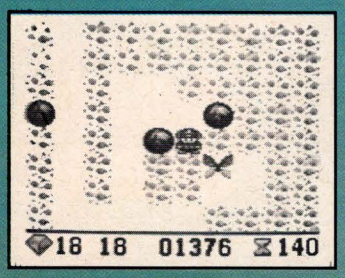
# BOULDER DASH

***Achtung Mario - es gibt einen neuen Helden in der Stadt! Rockford gibt es schon in der NES Version von "Boulder Dash" und nun bringt er seine felsenzerstörende, steinerweichende Spannung auf den Game Boy™ !***

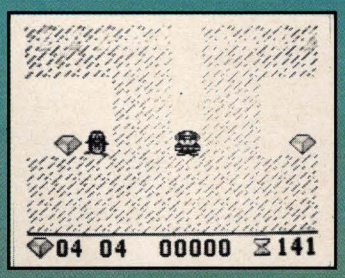
**Die Grundidee besteht darin, alle Diamanten auf dem Bildschirm einzusammeln, während man fallenden Felsen und den unheimlichen und tollen Kreaturen, die herumlaufen, ausweicht. Vier Welten, jede mit fünf Levels, warten auf den kleinen Helden, aber, sei gewarnt -"Boulder Dash" ist nicht nur ein schnelles Action Spiel, Du brauchst auch alle Deine fünf Sinne, wenn Du in den trickreicheren Levels Erfolg haben willst!**

**Rockfords einzige Verteidigung ist seine Schnelligkeit und die Fähigkeit Felsen auf dem Bildschirm herumzustoßen. Wenn Du bestimmte Feinde triffst, kannst Du Bonusdiamanten verdienen, aber achte darauf, daß Du nicht mitten in die Explosion gerätst!**

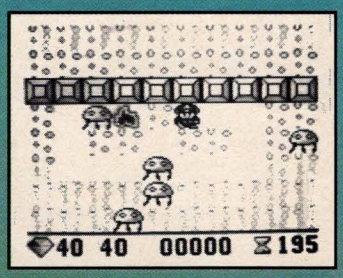
**Sobald Du genug Diamanten eingesammelt hast, kannst Du in die nächste Stufe weitergehen, wo weitere Strategieaufgaben auf Dich warten! "Boulder Dash" ist ein ziemlich außergewöhnliches Spiel - es ist nicht nur sehr ansprechend, es gibt auch jede Menge Variationen!**



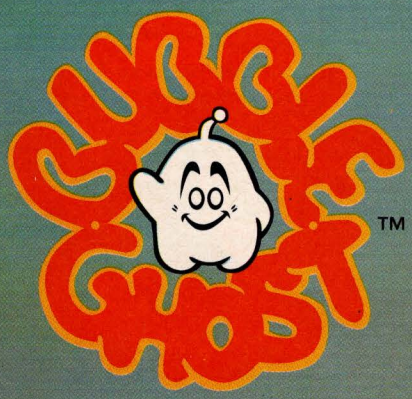

**Zerquetsche die Feinde, um Diamanten zu kriegen!**



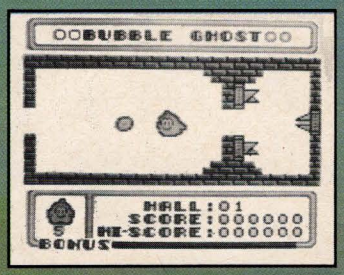

**Stelle der Amöbe eine Falle!**




**Durch die Eiswelt schlittern.**

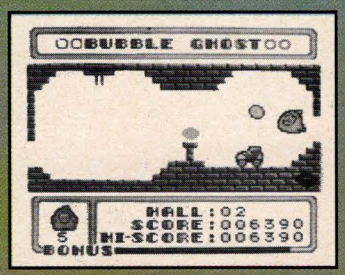



***Wenn der Tag vorbei ist und das Spuken beendet ist, ruhen sich Geister gerne aus. Was gibt es Schöneres, um die Anstrengungen des Spukens zu vergessen, als seine Gehirnzellen und seine Reflexe zu testen?! Unser netter kleiner Geist hat einen tollen Weg gefunden, um sich zu unterhalten und die stillen Momente schneller vergehen zu lassen...***

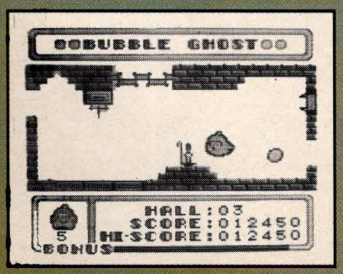



## Blasen und Pusten

Gehe unserem Geist zur Hand, wenn er versucht eine kleine Blase durch ein Labyrinth der Räume des Spukhauses zu manövrieren. Weiche allen Gefahren aus, die seinen Bemühungen mit einem "Plop"ein Ende bereiten könnten, so wie flackernde Kerzen, hinterhältige Stacheln, sich windende Ranken und die ziemlich lästigen Flügel eines elektrischen Ventilators! Doch mit seinem sanften Atem kann der kleine Geist die Blase nicht nur in jede Richtung lenken, er kann auch Kerzen auslöschen und den richtigen Ton auf herumliegenden Trompeten spielen!




## Pusten schlägt Spuken




In jedem Raum dieses Spukhauses wird unser geisterhafter Held mit neuen und immer trickreicheren Herausforderungen konfrontiert. Gefahrvolle Fallen lauern an jeder Ecke, während Du Deine Blase durch die engsten Zwischenräume quetschen mußt. Der Geist hat vielleicht Schwierigkeiten, sich zu amüsieren, aber die Chance, daß Du Dich gut unterhältst, ist sehr groß...

# SNEAKY SNAKES™

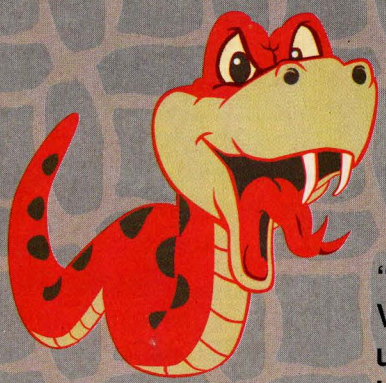
## Rache der Reptilien

**Hey, ist diese Welt total verrückt geworden? Der böse Nibbler hat meine Freundin Sonia Snake gefangen genommen und ich bin darüber nicht im geringsten erfreut! Sie wird in Nibblers Nest gefangen gehalten, also mache ich mich auf den Weg, um sie zu befreien - und ich wäre Dir für Deine Hilfe dankbar!**

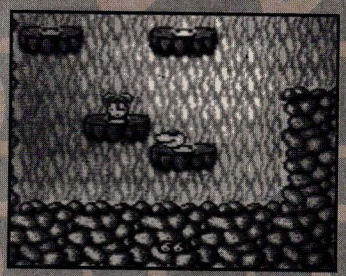
## Nibbeln oder genibbelt werden

In jedem Abschnitt werden Dir Dutzende von kleinen Nibbleys begegnen, die Du fressen mußt, damit Deine Schlange wächst und in den nächsten Level kommen kann, aber achte auf die Bomben, die genauso wie Nibbleys aussehen! Zerstöre die Feinde, indem Du sie mit Deiner gespaltenen Zunge schlägst, oder auf sie draufspringst. Die Gefahr lauert überall, Du mußt also sehr vorsichtig sein, speziell im Wasser, wo hungrige Haie lauern, die nur auf ihre nächste Mahlzeit warten! Auf Deckel zu springen, könnte dem Spiel einen interessanten Aspekt geben, denn Power-Ups und Warps sind einer Schlange mit großen Problemen immer willkommen!

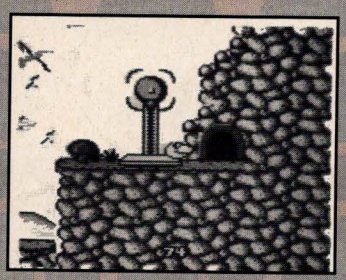
Die Landschaft besteht aus Hügeln und Niederungen, damit bieten sich gute Verstecke für bösartige kleine Kreaturen. Achte auf die Nibbley-Dispenser, damit Deine Schlange wachsen kann, hole Dir auch die Zungen Power-Ups, denn damit kannst Du Deine Gegner wirklich schlagen!



## Ein glatter Erfolg!

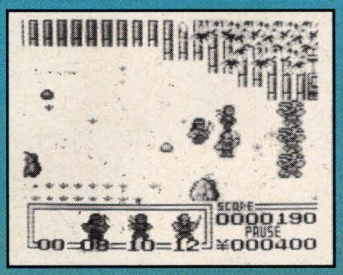


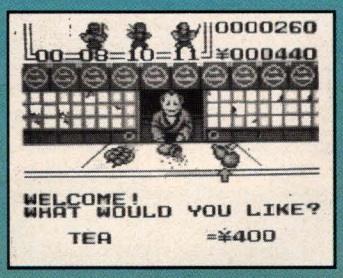
"Sneaky Snakes" ist eine tolle Game Boy Version des NES Hits "Snake Rattle 'N Roll" und macht genauso viel Spaß. Eine Menge immer gefährlicher werdender Levels erwartet Dich, wenn Du Dich durch das gefahrvolle Nibbleykönigreich schlängelst. Deine Reise zur Befreiung von Sonia wird Dich stundenlang unterhalten, aber achte darauf, wo Du hintrittst in den unterschiedlichen Welten - runterzufallen würde Dich das Leben kosten!

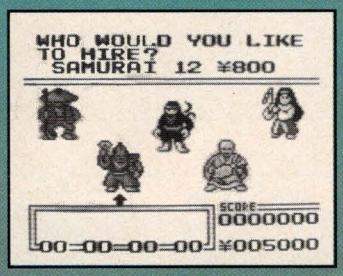


# mercenary FORCE

*Erforsche die Geheimnisse des Ostens in einer gefahrvollen Reise durch besetztes Land, voll von mythischen Monstern und bösartigen Kreaturen! Dein Team muß stark und schnell sein, um angesichts der wilden Schlachten zu überleben!*




Bevor Du Dich auf Deine lange Reise begibst, mußt Du diejenigen auswählen, die Dich begleiten sollen. Wähle weise, damit Du genug Feuerkraft, Stärke und Geschicklichkeit in Deiner versammelten Mannschaft hast. Jede Spielfigur hat einzigartige Kräfte, die sehr nützlich sein können, wenn Du gegen die trickreichen Wächter des Bösen kämpfen mußt. Die Fähigkeit des Samurai, die Macht des Feuers heraufzubeschwören, die alles auf dem Weg verbrennt, ist sehr hilfreich, und wenn der Diener die Macht des Donners entfesselt, kannst Du sehen, wie die Feinde umfallen! Du mußt alle auf Deinem Weg beseitigen, um zum Endkampf mit dem jeweiligen Level Wächter zu kommen. Bewege Dich schnell und vermeide sinnloses Herumschlagen, während Du seinen Kopf angreifst. Dann geht es weiter zu mehr Action und Abenteuer...

"Mercenary Force" ist ein tolles Kampf-Spiel, in dem schnelle Action mit einer großen Auswahl an Kampfformationen und einigen wirklich herausfordernden Gegnern, kombiniert wurde. Schlage Dir Deinen Weg durch die Schlacht, um verstreute Energiebehälter aufzusammeln, die Deine Stärke aufrechterhalten, während Du Deine Feinde verfolgst.

Ein letztes Wort - achte auf die Shops, in denen energieauffüllendes Essen verkauft wird, Du wirst es nötig haben!

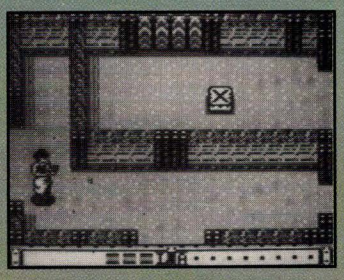
"Mercenary Force" hat alles, was ein gutes Kampf-Spiel haben sollte, es ist auf Dauer ansprechend und hat jede Menge origineller Überraschungen auf Lager!

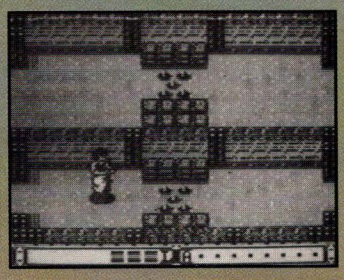
# FORTIFIED ZONE™

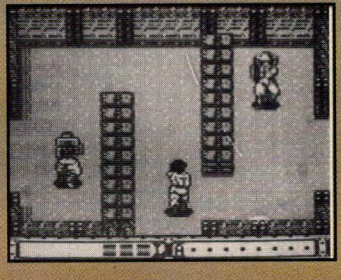
*In einer stillen, mondlosen Nacht, landen zwei Gleiter leicht und leise auf einem Feld, viele Meilen hinter den feindlichen Linien. Die beiden mutigen Piloten, die die Gleiter lenken, steigen hastig aus und verschwinden mit schnellen, leisen Bewegungen im Unterholz, um ihre höchst wichtige Mission zu beginnen. Sie müssen die Fortified Zone (befestigte Zone) infiltrieren...*

Aus Sicherheitsgründen müssen unsere Team Mitglieder anonym bleiben, aber wir können Dir sagen, daß eine Frau und ein Mann für die Operation ausgewählt wurden. Sie sind bestens trainierte Infiltratoren, die wegen ihrer gut gedrillten Fähigkeiten und Qualitäten speziell für diese Mission ausgewählt worden sind. Sie müssen sich vorsichtig durch ein Labyrinth von Levels bewegen. Dabei müssen sie feindliche Wächter vernichten, bevor sie zum Endkampf gegen den Boss antreten können. Eine Anzahl an speziellen Gegenständen, wie z.B. Flammenwerfer und Schlüssel, können aufgesammelt werden und in jedem Abschnitt verwendet werden, vom Dschungel bis zur befestigten Burg. Du benötigst bestimmte Objekte, um das Spiel erfolgreich beenden zu können...

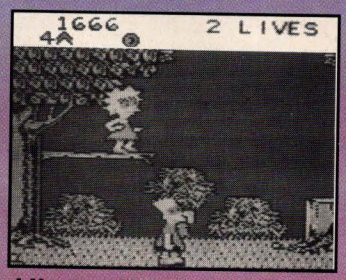
"Fortified Zone" ist so ähnlich wie eine Game Boy Version des Spionage Thrillers "Metal Gear". Die Action wird Deinen Adrenalinspiegel steigen lassen, in einem Spiel, das Dich nicht so schnell loslassen wird!







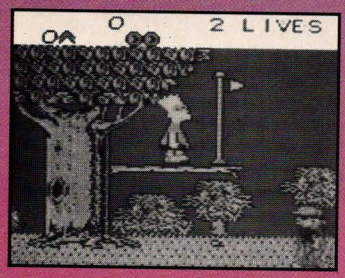
# BART SIMPSON'S
## ESCAPE FROM CAMP DEADLY



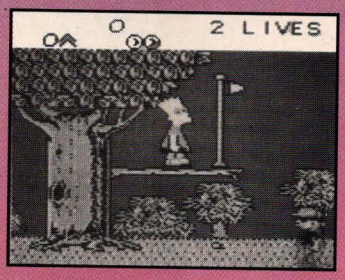

*"Hallo, Leute! Willkommen zu meinem neuesten chaotischen Abenteuer, in dem ich Deine Hilfe wirklich gut gebrauchen könnte!*

*Mom und Dad haben mich und Lisa in dieses echt uncoole Camp Deadly abgeschoben, das stinkt zum Himmel! Ich entwickle einen Plan, um uns hier herauszubringen, denn je früher ich diesen Eisenfaust Barnes Kerl in seine Schranken weise, desto früher können wir echt Ferien machen!"*

## Alptraum in Camp Deadly!




Bart ist ein bißchen wie ein Bär mit einem Brummschädel am Morgen und in Camp Deadly beginnt der Tag um 7 Uhr früh! Lenke ihn durch Camp Deadly, weiche gefährlichen natürlichen Hindernissen aus und bleibe einen Schritt vor Eisenfaust Barnes, der Dir dicht auf den Fersen ist! Lisa wird Dir helfen, wenn du es am meisten brauchst, indem sie Dich mit Waffen und Schutzgegenständen versorgt.



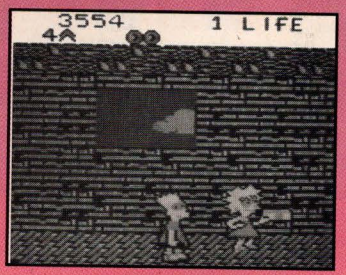

## Kein Essen bis zu Mittag

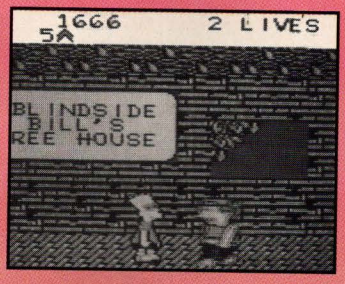
Die erste Aktivität am Morgen ist die Flagge zu bergen. Leider ist die Teamaufteilung so, daß alle gegen Bart sind! Aber ist Bart jemals vor einer Herausforderung zurückgeschreckt?

Sammle alle Flaggen, die Du in die Finger kriegst und erforsche alles - sogar auf Bäume klettern kann interessant sein.

Du mußt den Bumerang von Lisa holen, bevor Du zu den Baumhäusern weitergehen kannst, wo Du gegen Blindside Bill und Rebound Rodney kämpfen kannst. Du mußt in den Bäumen auch darauf achten, daß Du nicht ein Hornissennest zerstörst! Bart findet, daß diese ganzen Aktivitäten ziemlich hungrig machen, also mache Dich auf den Weg zum Mittagessen im Küchenzelt, aber denke daran, keine Kämpfe ums Essen!

Von dort aus muß sich Bart noch gefährlicheren Herausforderungen und Drohungen von Rüpeln stellen - wer will schon ein Nichtsnutz sein?!




## Mount Deadly besteigen

Als ob herumgeschubst zu werden, angeschrien zu werden und grundsätzlich zu Dingen gezwungen zu werden, die ein Nichtsnutz gerade nicht tun will, nicht schon schlimm genug wäre, Bart muß auch noch auf einen Berg klettern. Nicht irgendeinen alten Berg, sondern einen großen, bösartigen, der bis in die Wolken und darüber hinaus reicht. Nur nicht nach unten sehen...

## Freunde und Feinde

Wie man erwarten konnte, gibt es viel mehr Feinde, als Freunde. Lisa ist seine einzige Helferin (eine nette Veränderung), während er von seinem Schulhof-Feind Nelson und seinen großen, häßlichen Kumpanen verfolgt wird. Nicht einmal die Camp Deadly Sicherheitsleute lassen Bart in Ruhe!

**Name:** Georges Radosavljevic
**Land:** Frankreich
**Alter:** 14
**Lieblingsspiele:** Double Dragon 1 + 2
**Höchste Punktezahl:** Double Dragon in 2 Tagen beendet
**Hobbies:** Fischen, Musik, Fotographie
**Größter Wunsch:** Weiterhin auf meinem NES spielen und Förster in Canada werden

**Name:** Fabian Spring
**Land:** Schweiz
**Alter:** 11
**Lieblingsspiele:** Double Dragon 2, SMB 2
**Höchste Punktezahl:** Double Dragon in einer Woche beendet
**Hobbies:** Nintendo spielen
**Größter Wunsch:** Gumshoe zu beenden

**Name:** Laurent Boscart
**Land:** Belgien
**Alter:** 12
**Lieblingsspiele:** SMB 1, 2, 3, Robocop
**Höchste Punktezahl:** DD 1 + 2 in einer Woche beendet, kann Kung Fu in sechs Minuten beenden
**Hobbies:** Radfahren, NES spielen
**Größter Wunsch:** Alle meine NES Spiele beenden und für Nintendo arbeiten

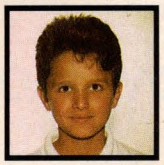
**Name:** Alessandro Esposeto
**Land:** Italien
**Alter:** 14
**Lieblingsspiele:** SMB 3, Goal!
**Höchste Punktezahl:** Bubble Bobble beendet
**Hobbies:** Tennis oder mit dem NES spielen
**Größter Wunsch:** Alle NES Spiele zu beenden

**Name:** Marcus Weinhappl
**Land:** Österreich
**Alter:** 12
**Lieblingsspiele:** Mega Man 2, SMB 1 + 2
**Höchste Punktezahl:** Mega Man, SMB 2 und Kid Icarus in einer Woche beendet
**Hobbies:** Mit dem NES spielen
**Größter Wunsch:** Jedes Spiel zu besitzen und sie beenden!

**Name:** Roman Winkler
**Land:** Österreich
**Alter:** 7
**Lieblingsspiele:** TMHT, SMB 2, Mega Man 1 + 2
**Höchste Punktezahl:** Kung Fu und SMB 2 beendet
**Hobbies:** Mit dem NES spielen
**Größter Wunsch:** Alle NES Spiele besitzen und sie beenden!

**Name:** Melissa Mills
**Land:** Großbritannien
**Alter:** 9
**Lieblingsspiele:** Kid Icarus und SMB 2
**Höchste Punktezahl:** SMB 1 beendet
**Hobbies:** Fußball, Golf, elektr. Autos, mit dem NES spielen
**Größter Wunsch:** Ein Fußballspieler zu werden

**Name:** Alvaro de A. Radigales
**Land:** Spanien
**Alter:** 8
**Lieblingsspiele:** Super Mario Land und Duck Tales
**Höchste Punktezahl:** SML und Duck Tales beendet
**Hobbies:** Mit dem Game Boy spielen, Radfahren
**Größter Wunsch:** Eine Menge Game Boy Spiele besitzen!



**Name:** Mario Alberto Betancart Rodriguez
**Land:** Spanien
**Alter:** 9
**Lieblingsspiele:** SMB 1, Trojan, Castlevania
**Höchste Punktezahl:** SMB und Ice Climber beendet
**Hobbies:** Mit dem NES spielen
**Größter Wunsch:** Mit Super Mario zu arbeiten

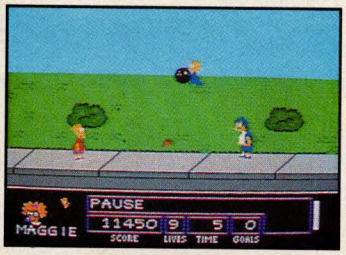
***Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).***

# Tips & Tricks

***Hast Du Schwierigkeiten mit einigen Feinden in "Bart Vs The Space Mutants"? Entspann Dich, wir haben die Antworten hier!***

THE SIMPSONS™
BART VS. THE
SPACE MUTANTS

## Nelson, der Rüpel




***Wirf so viele Wasserbomben wie möglich!***

Nelson ist nur eine kleine Unannehmlichkeit. Sobald Du ihn siehst, bewirf ihn mit Wasserbomben, aber achte auf sein Gegenfeuer und springe nach oben, um nicht naß zu werden. Wenn Maggie Dir hilft, rollt sie Bowlingkugeln über den Bildschirm. Springe nach oben und berühre sie, dann rollen sie auf Nelson zurück.

## Im Einkaufszentrum

Während er sich die Schaufenster ansieht, begegnet Bart einem ziemlich trickreichen Alien, das irgendwie wie ein Gangster aussieht! Warte, bis es auf Dich feuert, dann springe über sein Feuer und auf seinen Kopf. Ziehe Dich dann zurück und wiederhole den Vorgang drei Mal. Du wirst ihm später noch einmal begegnen. Er kann sich in jeden Teil des Bildschirms bewegen, also bleibe ihm fern und bewege Dich nur auf ihn zu, wenn Du seinem Feuer ausgewichen bist.

***Fertige den Gangster so schnell wie möglich ab!***

## Ms Botz

***Bart hat jetzt wirklich die Koffer gepackt!***

Diese Babysitter Banditin erscheint am Ende von Level 2 und versucht Bart den Tag zu verderben, indem sie Koffer auf ihn fallen läßt. Weiche den Koffern aus, wenn sie landen, springe auf sie, dann federn sie nach oben und treffen Ms Botz. Wenn Marge Dir hilft, wird sie Ms Botz behindern, indem sie Gegenstände auf die Koffer wirft, um sie langsamer zu machen.

## Sideshow Bob

Bart begegnet Bob am Ende von Krustyland (Level 3). Seine Füsse sind gefährliche Waffen! Wenn Bob kurz aufhört zu hüpfen, muß Bart auf seine Zehen springen und sich dann zurückziehen. Wenn Lisa ihm hilft, wird sie versuchen Bob mit Bowlingkugeln zu verwirren, damit Bart eine bessere Chance hat, auf diese enormen Füsse zu treten.

***Bob hüpft wild herum!***

## Der Dinosaurier

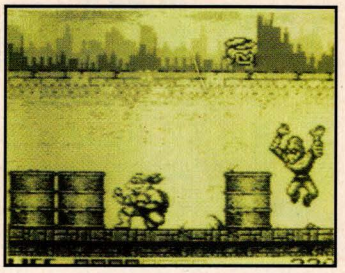
***Finde die unsichtbaren Vorsprünge!***

Wow, dieser Kerl ist ziemlich schrecklich, um nicht zu sagen unangenehm! Stelle Dich auf den unsichtbaren Vorsprung genau unter seinem Kinn, warte, bis er Feuer über Deinen Kopf speit, dann springe gerade nach oben zum nächsten Vorsprung. Springe dauernd, während Du mit dem Dart Gewehr in sein Auge feuerst, aber bleibe nicht zu lange dort, sonst spuckt er Dich an.

***Mach Dich nach dem letzten Sprung zur Landung nach rechts bereit!***

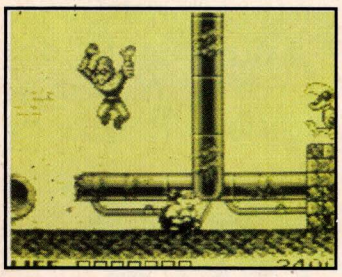
Wenn Dein Dart Gewehr keine Munition mehr hat, gehe auf den Vorsprung unter seinem Kinn, warte, bis er Feuer speit, dann springe schnell auf den oberen Vorsprung und mit einem Supersprung auf seinen Kopf. Wenn Du das machst, mußt Du bereit sein, Dich umzudrehen und auf der linken Seite zu landen. Wiederhole diesen Vorgang drei Mal und bereite Dich darauf vor, nach dem dritten und letzten Sprung auf seinen Rücken zu hüpfen.

# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
## FALL OF THE FOOT CLAN

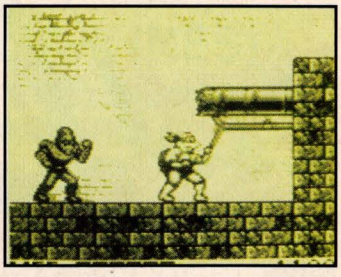


***Das Turtles Spiel auf dem Game Boy™ beinhaltet eine Menge an Geheimnissen und Bonuspunkten. Es gibt nicht nur Bonusspiele, um Deine Energie wieder aufzufüllen, sondern auch zwei Codes, einer der es Dir ermöglicht in jedes Bonusspiel zu kommen und der andere, der es Dir erlaubt, Deine Energie in jeder Stufe des Spiels aufzufüllen!***

***Knie Dich neben diesem Faß nieder, zerschlage es und gehe auf den freigewordenen Platz, um das "Zahlen" Bonusspiel zu spielen! (Stufe 1-1).***



***Bleib im Wasser und gehe unter dem Rohr bis ganz nach hinten, um zum Schuß Bonusspiel zu gelangen. (Stufe 1-4).***



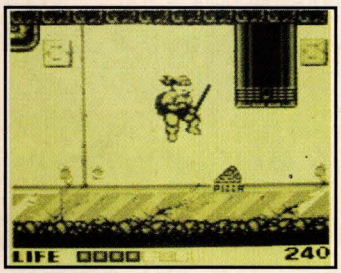
***Gehe einfach unter dem Rohr zur Wand, um zum Shuriken Bonusspiel zu kommen. (Stufe 1-2).***

## Die Bonusspiele

Die Orte der ersten vier Bonusspiele findest Du unten. Es könnte nützlich sein, sie zuerst mit dem Geheimcode zu üben.

## Bonusspiel Auswahl

Um die Bonusspiele zu üben, drücke Select, A und B auf dem Figuren Bildschirm. Ein Fragezeichen erscheint neben der 5 - wähle dieses aus und starte dann das gewünschte Bonusspiel.



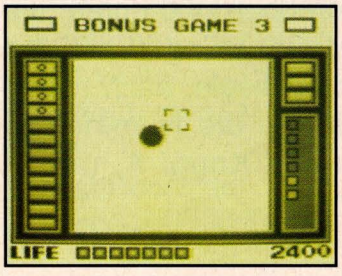

***Springe nach oben und erreiche die Oberfläche der zweiten fallenden Barriere, um einen weiteren Versuch beim Shuriken Bonusspiel zu haben. (Stufe 2-1).***

## Code zum Energieauffüllen

Für alle, die es das letzte Mal versäumt haben - wenn Du wenig Energie hast, mache eine Pause im Spiel und drücke Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A. Das funktioniert aber nur einmal, also verwende es nur in einer total aussichtslosen Situation!

***Das Zahlenspiel.***

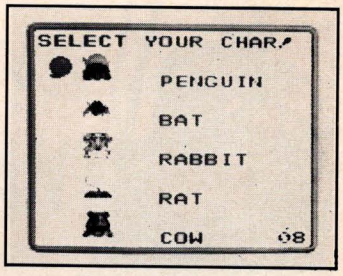
***Das Shurikenspiel.***




***Das Schußspiel.***

# Tips & Tricks

## King of the Zoo




Um Dir die Möglichkeit zu geben, jeden beliebigen Level in diesem tierischen Spiel zu wählen, mußt du zuerst den Cursor auf die Figur bewegen, die Du sein möchtest, dann drücke und halte das Steuerkreuz nach links und den B Knopf. Drücke Knopf A, dann erscheint eine Zahl in der rechten unteren Ecke, die Du mit Pfeilen nach oben und unten verändern kannst. Sobald Du eine Nummer gewählt hast, drücke Start, um zu spielen!

## Low G Man

Fans des Spiels Low G Man, die noch in den unteren Levels kämpfen, müssen nicht länger leiden! Hier sind die Codes für die Levels zwei, drei und vier - den letzten Code mußt Du selber herausfinden!

**Stufe Zwei - Mich**
**Stufe Drei - Elle**
**Stufe Vier - Bill**

Es gibt bei diesem Spiel auch einen Soundtest. Gib "SONG" als Passwort ein und verwende dann das Steuerkreuz nach oben und unten, um zwischen Hintergrundmusik und Effekten zu wechseln, nach rechts und links, um die Nummer zu ändern und Knopf A, um zu spielen.

WIZARDS & WARRIORS X

## Fortress Of Fear

Wenn Du es schaffst, auf die High Score Tabelle zu kommen, kannst Du sie verwenden, um Extraleben für das nächste Spiel zu gewinnen. Gib nur W, Herz, W ein und Du startest Dein nächstes Abenteuer mit sechs Leben!

## Shadow Warriors
### Ninja Gaiden

Wir haben einen echt coolen Code entdeckt, der es Dir ermöglicht, die gesamte Musik und alle Sounds dieses tollen Spiels zu hören. Auf dem "Tecmo Presents" Bildschirm, drücke das Steuerkreuz nach links, unten, drücke A, B und Select und dann Start, um den Auswahlbildschirm zu erreichen. Drücke nach links oder rechts, um die Soundnummer zu ändern, B, um zu spielen und A, um aufzuhören.

# Leser' Tips & Tricks

Wir sind förmlich von Tips für die neuesten Game Boy™ Spiele überschwemmt worden, aber das NES ist offenbar vergessen worden! Wenn Du Tips für eines der beiden Systeme auf Lager hast, kannst Du sie mit allen unseren Lesern teilen. Schreibe an:
Club Nintendo, Lesertips , Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo, Lesertips, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel.
Doch, wenn Du die Geister nicht jagen kannst, die Turtles vernichtet werden oder Mario von Bowser zerquetscht wird, rufe doch die Nintendo Hotline an. Die Experten der Hotline in Österreich sind jeden Dienstag von 16.00 bis 19.00 Uhr unter der Nummer 0662/883149 erreichbar. In der Schweiz könnt ihr täglich zwischen 13.30 und 16.00 Uhr unter der Nummer 061/3118836 Hilfe für Eure Probleme bekommen.

## Snake Rattle N Roll (NES)

Um bei Snake Rattle and Roll zu einem Warp zu kommen, mußt Du das Ende des Levels in vier Sekunden erreichen - im Grunde, mußt Du nur mit voller Geschwindigkeit losrasen, über alles, das Dir im Weg ist, springen und bloß nicht anhalten! Wenn Du es schaffst, erreichst Du eine Rakete, die Dich in Level 8 bringt!

Gary Carson
UK

## Gauntlet II (NES)

Statt in Level Eins zum Ausgang zu Level zwei zu gehen, nähere Dich einem der blinkenden Blöcke auf dem Boden, um die Wand zu öffnen. Verwende den Schlüssel, um die Tür zu öffnen und Du findest einen Transporter, der Dich in Level 6 bringt!
Luke Lovell
UK

## Tetris (NES)

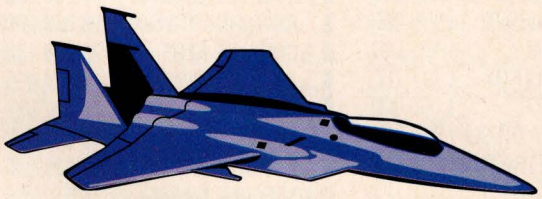
Ich habe einen Trick für Tetris auf dem NES gefunden. Starte Spiel B in jedem gewünschten Level und während Du spielst, drücke A, B und Select. Wenn der Block nach unten fällt, hast Du das Spiel beendet!
Stuart Hughs
UK

## Simpsons (NES)

Um beim Simpsons Spiel zu einem Soundtest zu gelangen, feuere eine Rakete auf das "E" auf dem Quick-E-Mart Schild. Du kannst dann alle Sounds des Spiels abhören!
Paul Musgrove
UK

## Double Dragon (Game Boy™ )

Bevor Du die vierte Mission erreichst, mußt Du gegen Abobo kämpfen. Um ihn zu besiegen, springe über seinen Kopf und dränge ihn in den Abgrund. Die Tür, die zu Mission 4 führt, erscheint dann.
Roland Burgermann
Österreich



## Captain Skyhawk (NES)

Um den Minen in Level 8 auszuweichen, fliege ganz am Rand des Bildschirms, wo Du nicht in Gefahr bist!
Veit-Ander Aichbichler
Österreich

## Gargoyle's Quest (Game Boy™ )

Um weiter in das Spiel vorzudringen und neue Levels zu erforschen, versuche den folgenden Code - MAD.
Michael Van Buskirk
UK

## Punch Out (NES)

Ich habe einen Trick, für den zweiten Bald Bull in Punch Out. Wenn seine Arme nach oben und unten gehen, schlag ihm ins Gesicht, um einen Stern zu bekommen. Dann mache ihn mit normalen Schlägen müde und wenn seine Energie sehr niedrig ist, verwende den Stern. Wenn er aufsteht, bewegt er seine Hände wieder auf und ab - wiederhole das vorhergehende Manöver, um einen weiteren Stern zu bekommen. Sobald Du das noch zwei Mal gemacht hast, bist du der Sieger!
Voncat Hoogstad
Holland

# Höchstpunktzahlen

## BATMAN

| | |
|---|---|
| CAMILLE DUVAL | 1 557 200 |
| KRISTOFF VANTIEGHEM | 952 300 |
| DRIES DE LOVE | 672 700 |
| BENOTT BALLIEU | 658 600 |
| STEPHEN BOWE | 509 500 |
| OLIVER JOZEAU | 409 800 |
| FREDERIC BOUILLON | 317 300 |
| ALESSANDRO BERTONI | 219 800 |
| ANDREW HENNUY | 154 500 |

## BUBBLE BOBBLE

| | |
|---|---|
| PAOLA CANALE | 2 000 000 |
| MELANIE LOMBARDI | 1 881 710 |
| OLIVIER MUNGER | 1 711 630 |
| CRISTOPH P. SHOFER | 1 176 350 |
| DANIEL DARVAI | 1 151 060 |
| CHRISTOPHE LEROY | 1 117 780 |
| STEFAN ZDESAR | 1 060 000 |
| JOSE LUIS ARZA OTEGUI | 1 057 450 |
| DAVID F. DELETRAZ | 999 950 |

## COBRA TRIANGLE

| | |
|---|---|
| MATTEO TENCA | 998 150 |
| GREGORY DEFOURNY | 938 500 |

## DOUBLE DRAGON

| | |
|---|---|
| STANISLAS ALAO-FARY | 158 000 |
| KURT BEYRUS | 97 650 |
| DANIEL FOSTER | 95 940 |

## DOUBLE DRAGON 2

| | |
|---|---|
| JEAN-FRANCOIS RODRIGUEZ | 579 020 |
| ROLAND RODRIGUE | 487 120 |
| MICHEL LEQUIM | 151 370 |
| MICHAEL YIP | 85 110 |
| JOHN VAN DERTON | 62 550 |
| JOHN SCHMITT | 59 970 |

## DUCK TALES

| | |
|---|---|
| ANGELO VAN CLEEF | 30 203 000 |
| FRANS WOLTHERS | 18 908 000 |
| AARON SHIMMONS | 16 622 000 |
| BEN ANDERTON | 13 816 000 |
| ALESSANDRO LENTINI | 11 814 000 |
| THOMAS WANA | 10 004 000 |
| LAURA SALTER | 9 789 000 |
| MICHAEL SCHNEIDER | 9 077 000 |
| DAVID EYCKERMAN | 8 484 000 |
| LUDOVIC DOCHY | 8 135 000 |

## GOLF

| | |
|---|---|
| ROBERT LILLIS | -18 |
| MICHAEL HUFLER | -15 |
| ANDREAS AMBLER | -14 |
| STEFAN ALTHAUS | -13 |
| ROGER VAN DINGENEN | -11 |

## GHOSTS AND GOBLINS

| | |
|---|---|
| JORIS VAN DE ENDE | 342 300 |
| PATRICK VAN CAPPELLEN | 321 800 |

## GRADIUS

| | |
|---|---|
| THIERRY HAIRSON | 9 999 990 |
| AMIN EL KACIMI | 9 999 990 |

## KID ICARUS

| | |
|---|---|
| SEBASTIANO ZENONI | 9 999 999 |
| GUILLAUME DUBOILLE | 9 999 999 |

## KUNG FU

| | |
|---|---|
| JOHAN DEVRIESE | 548 090 |
| VALERY GOFFART | 532 030 |

## PINBALL

| | |
|---|---|
| NORBERT KITTAG | 987 600 |
| CEDRIC HERPOEL | 488 440 |

## PINBOT

| | |
|---|---|
| LOUIS LETECHEUR | 99 999 999 |
| RICHARD VERVOOT | 99 999 999 |
| CINDY DE KERF | 20 748 130 |
| JULIEN RAVWENS | 17 224 050 |
| MIA VANDEVELDE | 16 392 090 |
| DENNIS KLINKENBERG | 12 954 750 |
| PATRICE ROUEN | 12 383 000 |
| STEPHEN MAYCOCK | 10 472 760 |

## PROBOTECTOR

| | |
|---|---|
| BORIS GODEMET | 4 354 400 |
| SJAAK SEERTEN- | 3 307 500 |

## RC PRO AM

| | |
|---|---|
| MARCO BUGATTI | 1 600 000 |
| PAUL LEIJS | 794 714 |
| RAPHAEL TENGER | 481 190 |
| MATTEO ZUCHER | 368 120 |
| FLORIAN HAENSSLER | 265 850 |
| DANIEL MULLER | 187 584 |

## ROBOCOP

| | |
|---|---|
| DENIS HANNARD | 196 000 |
| MARCO FERRANDI | 118 500 |
| ERWIN CLAASSEN | 115 456 |
| PATRICK PICKAERT | 103 646 |

## RUSH 'N ATTACK

| | |
|---|---|
| VIDJAY DIELBANDHOESING | 3 181 100 |
| PATRICK VAN CAPPELLEN | 983 500 |

## SNAKE RATTLE 'N ROLL

| | |
|---|---|
| ANDREW CLIFT | 999 350 |
| THOMAS HERMANT | 977 650 |
| KEITH RAINFORD | 941 450 |
| K. MAIZAR & P. CUKA | 806 500 |
| JURG GRAF | 732 350 |
| RICHARD BOOTH | 668 100 |
| ANDREW CROWE | 657 500 |
| HEINZ SARES | 651 350 |
| MARTIN KAGERER | 255 150 |

## SUPER MARIO BROS 3

| | |
|---|---|
| ANDREAS LOTT | 1 277 970 |

## SUPER MARIO LAND

| | |
|---|---|
| CHRIS CORBY | 999 999 |
| PHILIPP HIRSCH | 999 999 |
| DANIEL LOMBART | 999 999 |
| JOACHIM MORAWETZ | 999 999 |
| ROBERT RANACHER | 999 999 |
| KATHARINA TSCHIRSCHWITZ | 999 999 |
| JAMIE WELLS | 999 999 |
| ANDREW POLLARD | 930 890 |
| PAUL NICHOLSON | 902 550 |
| MOHAMMED BAZAZI | 801 350 |
| REINHARD BUCHINGER | 779 450 |
| MARK BENNETT | 679 000 |
| HECTOR F. YIANATOS | 606 950 |
| MICHAEL MOSER | 550 380 |
| PHILIPP DRESCHKAY | 528 450 |
| MARTIN DORLER | 520 650 |
| DANIEL BRANDLE | 516 400 |
| DARREN SEARLE | 509 200 |
| JASON GARNER | 489 460 |
| BERNHARD HERZIG | 488 930 |
| LUIS MANUEL FRESNO | 458 930 |
| MARK TRANTER | 432 390 |
| LIAM FINNIGAN | 422 430 |
| ANTOINE EVEN | 421 070 |
| DANIELA BONANNI | 412 860 |
| CHARLES GOSSELIN | 409 500 |
| ALEXIS KOCIANCIC | 408 300 |
| MARK SEARLE | 408 300 |

## TETRIS

| | |
|---|---|
| MATTIAS DE MOOR | 999 999 |
| NICOLAS ARNAUD | 999 999 |
| JASPER KAPPER | 999 999 |
| ATTILA KAPPETEIN | 481 106 |
| MIRJAM REMIE | 361 802 |
| LAETITIA MARIN | 106 403 |

## TETRIS (GAME BOY)

| | |
|---|---|
| HELEN YOUNGMAN | 357 994 |
| ROLAND POSSENBACHER | 339 050 |
| KAROLINE RANACHER | 309 337 |
| NEIL SLATER | 306 076 |
| RUTH MILES | 280 085 |
| H REIFETSHAMER | 256 526 |
| MANUELA EGGER | 254 239 |
| MARCUS BURRELL | 201 541 |

Wenn es echter Ruhm und Bewunderung sind, denen Du nachjagst, dann mußt Du Dir Deinen Platz auf der Seite der High Scores von Nintendo gewinnen! Um fair zu sein, können wir Deinen Namen nur einmal in der Liste drucken, aber damit die Chancen am größten sind, schicke uns doch alle Deine Hi Scores. Wir brauchen von Dir eine Liste der Höchstpunktezahlen, Deinen Namen, Alter (geniere Dich nicht!), Adresse und Foto von jeder Punktezahl. Wir brauchen speziell Dein Alter, da wir unsere Auswahl nicht nur auf die Punktezahl, sondern auch auf die Leistungsstufe beziehen! Wie wäre es mit einigen Eltern/Kinder Kombinationen? Wir wissen, daß viele Mütter und Väter spielen, wenn die Kinder im Bett sind - wieso sollten wir also ihre Scores nicht mit denen der jüngeren Generation vergleichen (aber nicht schummeln!).

***Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg***
***Club Nintendo, Auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel***

# Die Top Ten

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. SUPER MARIO BROS. 2
3. TMHT
4. SUPER MARIO BROS.
5. ZELDA 2 - THE ADVENTURE OF LINK
6. THE LEGEND OF ZELDA
7. MEGA MAN 2
8. DOUBLE DRAGON 2
9. DUCK TALES
10. BATMAN

## GAME BOY™ TOP FIVE

1. SUPER MARIO LAND
2. TMHT - THE FALL OF THE FOOTCLAN
3. DR. MARIO
4. GARGOYLE'S QUEST
5. TETRIS

OK, Luigi hat die Wette gewonnen - Super Mario Bros. 3 ist unvermeidbar der Spitzenreiter unserer Hitliste geworden. Mario war auch ganz aufgeregt, daß seine beiden anderen Spiele trotzdem nicht so schlecht dastehen in den NES Charts. Super Mario Land ist bei den Game Bo™y Top Five geradewegs an die Spitze marschiert. Man kann die Mariomania einfach nicht stoppen!

Wir wollen Eure Wertungen für beide, die NES und Game Boy™ Hitliste - schreibe uns Deine Top Fünf (in richtiger Reihenfolge) und achte darauf, daß Du zwischen NES und Game Boy trennst, dann sende das ganze an die jeweilige Clubadresse.

# Mailbag

**Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027 Salzburg.
Club Nintendo,
Auf dem Wolf 30,
CH-4052 Basel.**

**Lieber Mario, lieber Luigi!
Es ist schön, Mitglied im Club Nintendo zu sein! Wenn ihr den Preis dazuschreiben könntet, würde es noch schöner sein, denn dann weiß ich endlich, wieviel Geld ich zusammensparen muß! Könntet ihr nicht auch eine Kassette machen, auf der – nicht wie bei Track and Field II lauter Sportarten sind, sondern viele Abenteuerspiele gespeichert sind?!
Dein
Mario Fritz
Gleinstätten**

Hallo Mario,
Wir freuen uns, daß Du Mitglied bei uns im Club Nintendo bist! Leider können wir keine Preise im Heft nennen, da die Preise von den Händlern festgelegt werden und diese daher unterschiedlich sein können. Das mit mehreren Spielen auf einer Kassette klingt zwar sehr gut, ist aber leider nicht geplant. Weiterhin viel Spaß mit Nintendo wünscht Dir
Dein
Super Mario
Club Präsident

**Lieber Mario!
Für Dich:
Mario du bist der große Held.
In jeder Deiner Superwelt. Ich
spiele oft Tag und Nacht,
Weil Du so viel Freude machst.
Die Familie ist außer sich,
Wir müssen schon sagen: Wir
mögen Dich.
Ich hoffe du bringst noch viele
Spiele raus,
Denn unser Spielvorrat ist aus!
Das war ein kleines Gedicht
für Dich. Ich hoffe, Du hast
Dich darüber gefreut.
Na dann, ciao
Deine Nina Krc
Obergrafendorf**

Hallo Nina,
Vielen Dank für dieses schöne Gedicht, es ist eines der gelungensten, die ich bis jetzt erhalten habe. Ich finde es toll, ein Held der Superwelt zu sein. Neue Spiele mit mir und Luigi wird es in der Zukunft mit Sicherheit geben - aber im Moment kann ich noch nichts verraten!! Ich wünsche Dir und Deiner ganzen Familie noch viel Spaß beim Nintendo-Spielen!
Dein
Super Mario
Club Präsident

**Lieber Nintendo Club!**

**Ich finde es echt gut, daß es das Nintendo Clubheft gibt. Ich bin schon 2 Jahre bei eurem Club. Ich habe mit euren Tips viele Spiele fertig spielen können. Wie lange wird das Clubheft noch gratis sein? Könnt ihr nicht die Hotline Beratungszeit verlängern?
Euer
Kurt Rothleitner
Wien**

Hallo Kurt,
Du bist ja einer unserer treuesten Fans. Wir freuen uns, daß Dir unsere Tips und Tricks schon bei einigen Spielen weitergeholfen haben! Das Clubheft ist bis auf weiteres gratis. Falls die Hefte einmal etwas kosten sollten, werden wir das im Clubheft mitteilen. An der Erweiterung der Hotline wird bereits gearbeitet. Wir bitten noch um ein bißchen Geduld. Weiterhin viel Freude mit Nintendo wünscht
Dein
Super Mario
Club Präsident

**Lieber Nintendo Fan-Club!
Es freut mich sehr, daß ich Mitglied in eurem tollen Club sein darf. Ich finde es einfach Spitze, daß ihr euch immer so viel Mühe gebt, um einen ausführlichen Bericht über ein neues Spiel zu schreiben. Ich habe das tragbare Video Spielsystem von Nintendo, den GAME BOY! In der Zwischenzeit habe ich schon acht spannende Abenteuer. Am besten gefällt mir Super Mario Land, deshalb meine Frage: Wißt ihr, ob es schon ein Super Mario Land 2 gibt? Bitte antwortet mir!
Na dann, ciao
Peter Frankhauser
Hippach**

Hallo Peter,
vielen Dank, daß Du bemerkst, wieviel Arbeit eigentlich in so einem Clubmagazin steckt. Die meisten sind sich dessen wahrscheinlich nicht bewußt. Wir haben natürlich auch sehr viel Spaß an unserer Arbeit¡ Bis jetzt habe ich keine Informationen über ein mögliches Game Boy Spiel "Super Mario Land 2" gehört. Sobald aber irgendwelche Gerüchte darüber zu hören sind, werden wir selbverständlich im Clubheft darüber berichten!
Ciao,
Dein
Super Mario
Club Präsident

**Hallo, lieber Club Nintendo!
Ich bin ein begeisterter Fan von Euch. Auch Eure Zeitschrift gefällt mir soweit gut, bis auf eins: als ich zum ersten Mal die Classic-Ausgabe zu Augen bekam, war ich total fasziniert von den vielen Tips und Lösungen der einzelnen Spiele, sowohl für das NES, als auch für den Game Boy. Doch in den darauffolgenden Heften bemerkte ich, daß für den Game Boy nur Spiele VORGESTELLT wurden und oft dieselben wie in der vorherigen Ausgabe. Darum würde ich mich sehr freuen, wenn Ihr auch für ein paar Game Boy™ Spiele bildhaft dargestellte Lösungen und Tricks, vielleicht schon in der nächsten Ausgabe, einmal drucken würdet!
Hoffnungsvoll
Euer Clubmitglied
Martin Grießer
Dornbirn**

Hallo Martin,
Wir freuen uns, daß Dir unser Clubheft gefällt. Wie Du in dieser Ausgabe vielleicht schon bemerkt hast, ist die Game Boy™ Abteilung erweitert und verbessert worden. Wir tun unser möglichstes, um den Interessen aller Nintendo Fans gerecht zu werden. Da es jetzt immer mehr Game Boy™ Besitzer gibt, wird auch ihren Bedürfnissen immer mehr Rechnung getragen. Schreib uns doch Deine Meinung zur Neugestaltung des Heftes! Viel Spaß auch weiterhin!
Dein
Super Mario
Club Präsident

# Wenn Du einmal drin bist...

# ...kommst Du nie mehr heraus!

Lies auch unseren Bericht im Heft

Nintendo®
Nintendo is registered trademark of Nintendo Co. Ltd.